2

TRAVERSATA INFERNALE



lupo solitario

DEVER - CHALK

librogame®

A Titus, Ben Ryan e Victoria

Sesta ristampa, aprile 1991

ISBN 88-7068-095-9
Titolo originale: «Lone Wolf-Fire on the Water».
Prima edizione: Arrow Books Ltd., Londra.

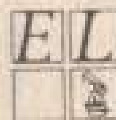
Progetto grafico della copertina Tassinari/Vetta associati

TRAVERSATA INFERNALE

DEVER - CHALK

tradotto da Judy Moss e Giulio Lughi





Edizioni E. Elle
34133 Trieste via San Francesco 62 Telefono 040-77 23 76 Fax 772214



STENDARDO DEL PRINCIPE PELETAR DI SOMMERLUND



INSEGNE REALI DI SOMMERLUND



CORPORAZIONE DEI MAGHI DI TORAN



BANDIERA DI COMBATTIMENTO DEI CAVALIERI RAMAS

CARTA DELLE TERRE LIBERE

comprendente i regni settentrionali di

MAGNAMUND



PIANURA



FORESTA



BRUGHIERA



PALUDE



COLLINE



MONTAGNE









REGISTRO DI GUERRA

ARTI RAMAS

NOTE

1

2

3

4

5

6

Puoi annotare la sesta Arte Ramas se hai portato a termine con successo la prima avventura di Lupo Solitario.

ARMAMENTO (massimo 2 armi)

1

2

Se sei Maestro di Scherma in queste armi: + 2 Combattività.
Se combatti senza armi: − 4 Combattività.

ZAINO (massimo 8 oggetti)

OGGETTI	PASTI
Possono essere eliminati o cambiati ma non in combattimento	− 3 Res. se non hai un Pasto quando ti viene ordinato di mangiare.

OGGETTI SPECIALI	BORSA (massimo 50 Corone)

COMB. = COMBATTIVITÀ

RES. = RESISTENZA

COMBATTIVITÀ	RESISTENZA
	Non si può superare il punteggio iniziale. 0 = Morto

DIARIO DI COMBATTIMENTO

RESISTENZA LUPO SOLITARIO	RAPPORTO DI FORZA	RESISTENZA NEMICO
LUPO SOLITARIO	RAPPORTO DI FORZA	NEMICO
LUPO SOLITARIO	RAPPORTO DI FORZA	NEMICO
LUPO SOLITARIO	RAPPORTO DI FORZA	NEMICO
LUPO SOLITARIO	RAPPORTO DI FORZA	NEMICO
LUPO SOLITARIO	RAPPORTO DI FORZA	NEMICO
LUPO SOLITARIO	RAPPORTO DI FORZA	



(Fai una copia del Registro prima di usarlo)

Questo diploma attesta che

è addestrato alle Arti Ramas



INDIETRO NEL TEMPO...

Da molti secoli i nobili cavalieri del regno di Sommerlund usano mandare i loro figli presso il monastero di Ramas, affinché imparino le tecniche e le arti che fanno di un giovane un vero cavaliere. Anticamente, nell'età della Luna Nera, i Signori delle Tenebre portarono guerra a Sommerlund. Il conflitto lungo e sanguinoso finì con la vittoria degli eserciti di Sommerlund, guidati dal Re Ulnar, che insieme agli alleati di Durenor sbaragliarono il nemico al passo di Moytura. Vashna, il condottiero dei Signori delle Tenebre, venne ucciso dalla spada di re Ulnar, la Spada del Sole. Da allora i Signori delle Tenebre hanno giurato vendetta contro le terre di Sommerlund e Durenor.

Tu sei Lupo Solitario, un giovane cavaliere Ramas che ha appena concluso il suo periodo di addestramento. Due giorni fa, con un attacco a sorpresa, un potente esercito dei Signori delle Tenebre ha portato un micidiale attacco nel cuore di Sommerlund, distruggendo completamente il monastero di Ramas. Qui erano convenuti tutti i cavalieri Ramas per celebrare la festa di Fendar, e non uno di essi si è salvato dal massacro e dalla distruzione del monastero. Solo tu, Lupo Solitario, sei riuscito per caso a salvarti e hai giurato di vendicare la loro morte. La prima cosa da fare era avvertire il Re, perché senza i cavalieri Ramas alla testa delle truppe sarà difficile organizzare la resistenza contro i Signori delle Tenebre. Il viaggio è stato molto difficile, perché i nemici avevano già invaso il paese e stavano marciando su Holmgard, la capitale. Ma nonostante i pericoli sei riuscito a compiere la tua

missione e a portare la notizia alla corte del Re. Qui hai scoperto che il tuo compito non è ancora finito: ora che tutti i Ramas sono morti, l'unica speranza che resta alle genti di Sommerlund sono i magici poteri della Spada del Sole.
Dopo la vittoria su Vashna, questa spada venne donata da Ulnar, re di Sommerlund, agli alleati di Durenor in segno di amicizia e alleanza tra i popoli delle Terre Libere. In cambio Alin, re di Durenor, donò a Sommerlund un magnifico anello d'oro con inciso lo stemma di Durenor; questo anello viene chiamato il sigillo di Hammerdal, e rappresenta il patto che stringe i due regni contro il nemico che viene da ovest.
Tu dovrai metterti in viaggio per Durenor portando con te il Sigillo di Hammerdal, e riportare indietro la Spada del Sole. Devi far presto: il nemico ha già infranto le prime linee di difesa e si prepara ad assediare le mura della città. Mentre il capitano Val della Guardia Reale ti fornisce l'equipaggiamento necessario per la missione, ti tornano alla mente le parole del Re: "Quaranta giorni, Lupo Solitario. Noi non possiamo resistere un giorno di più".



Sigillo di Hammerdal

LE REGOLE DEL GIOCO

Durante la tua avventura devi tenere sempre aggiornato il **Registro di Guerra** che trovi all'inizio del libro. Siccome con questo libro puoi giocare più di una volta, ti conviene fare qualche copia del Registro.

Durante il tuo apprendistato come Ramas hai sviluppato delle doti tattiche (Combattività) e fisiche (Resistenza). Prima di iniziare la tua avventura devi controllare il livello della tua preparazione. Per far questo vai alla fine del libro, alla **Tabella del Destino**, e con gli occhi chiusi punta la matita a caso sulla pagina.

Il numero che esce dalla Tabella del Destino indica la tua Combattività. A questo numero aggiungi 10 e scrivi il totale nella casella "Combattività" del Registro di Guerra (per es., se esce il 4 dalla Tabella del Destino, scrivi 14 nella casella "Combattività"). Quando combatti la tua Combattività dovrà misurarsi con quella del tuo avversario. Un punteggio alto in questa casella è perciò molto vantaggioso.

Punta di nuovo la matita sulla Tabella del Destino: questo numero indicherà il tuo livello di Resistenza. Aggiungi 20 a questo numero e scrivi il totale nella casella "Resistenza" del Registro di Guerra (se esce il 6 dalla Tabella del Destino, hai 26 punti di Resistenza).

Se vieni ferito in combattimento perdi punti di Resistenza. Quando il tuo punteggio di Resistenza arriva a zero sei morto, e l'avventura è finita. I punti di Resistenza persi possono essere recuperati

durante il gioco, ma il punteggio non può mai superare quello di partenza.

Se hai portato a termine con successo la prima avventura di Lupo Solitario, puoi conservare il tuo punteggio di Combattività e di Resistenza, le Arti Ramas che avevi scelto, e inoltre le Armi e gli Oggetti Speciali che avevi alla fine del viaggio. Annota tutto sul nuovo Registro di Guerra, ricordando che puoi avere al massimo 2 Armi, e 8 oggetti nello Zaino. Grazie alle esperienze fatte finora hai acquistato nuove abilità, quindi puoi aggiungere di tua scelta un'Arte Ramas in più sul nuovo Registro di Guerra. Leggi ora attentamente la sezione EQUIPAGGIAMENTO.

LE ARTI RAMAS

Nel corso dei secoli i monaci hanno perfezionato le loro tecniche di combattimento: i loro insegnamenti, impartiti a tutti i giovani cavalieri, vanno sotto il nome di Arti Ramas. Tu hai imparato solo cinque delle Arti elencate qui sotto: ora devi decidere quali sono. Siccome dovrai impiegarle tutte nel corso del tuo pericoloso viaggio, sceglile con molta cura. L'uso corretto di queste tecniche al momento giusto può salvarti la vita.

Quando hai scelto le tue cinque Arti, scrivile nella tabella "Arti Ramas" del tuo Registro di Guerra.

Mimetismo
Questa tecnica permette al Ramas di adattarsi all'ambiente circostante. In campagna, può nascondersi tra alberi e rocce senza essere scoperto e passare vicino al nemico senza essere visto. In città lo rende capace di comportarsi e di parlare come uno del posto, e può aiutarlo a trovare un nascondiglio sicuro. Se scegli questa tecnica, scrivi *Mimetismo* sul tuo Registro di Guerra.

Caccia
Questa tecnica permette al Ramas di non morire di fame in un ambiente selvaggio. Sarà sempre in grado di procurarsi del cibo, tranne che nel deserto. È una tecnica che gli consente inoltre di muoversi agilmente e senza far rumore.

Se scegli questa tecnica scrivi *Caccia: non sei obbligato a fare un pasto quando ti viene ordinato di mangiare,* sul tuo Registro di Guerra.

Sesto senso
Questa tecnica avverte il Ramas di un pericolo imminente. Permette di capire la vera natura di uno sconosciuto, o di un oggetto strano incontrato nel corso dell'avventura.

Se scegli questa tecnica scrivi *Sesto senso* sul tuo Registro di Guerra.

Orientamento
Con questa tecnica il Ramas è in grado di scegliere il percorso giusto anche in un territorio selvaggio, di leggere i segreti delle tracce e delle impronte, e nelle zone abitate di trovare sempre la persona o l'oggetto che cerca. Se scegli questa tecnica, scrivi *Orientamento* sul tuo Registro di Guerra.

Guarigione
Questa arte serve a recuperare i punti di Resistenza persi in combattimento. Ti permette ti aggiungere un punto di Resistenza ogni volta che superi una tappa del tuo viaggio senza essere impegnato in combatti-

mento. Puoi usare questa capacità solo se hai già perso dei punti di Resistenza, ma ricordati che non puoi mai superare il livello di partenza.

Se scegli questa tecnica scrivi *Guarigione: un punto di Resistenza in più per ogni tappa senza combattimento,* sul tuo Registro di Guerra.

Scherma
Quando entra nel monastero, ogni allievo impara a usare perfettamente un tipo di arma. Se decidi di impiegare l'Arte della Scherma, scegli un numero al solito modo nella Tabella del Destino e vedi nell'elenco qui sotto a quale arma corrisponde. Questa sarà l'arma in cui sei maestro, e se ti capiterà di averla quando affronti un combattimento potrai aggiungere 2 punti Combattività.



0 = PUGNALE



1 = LANCIA



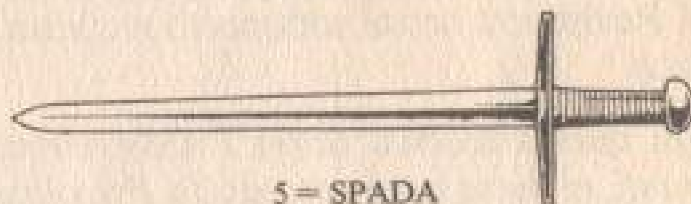
2 = MAZZA



3 = DAGA



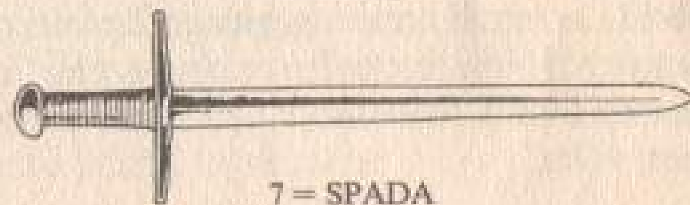
4 = MARTELLO



5 = SPADA



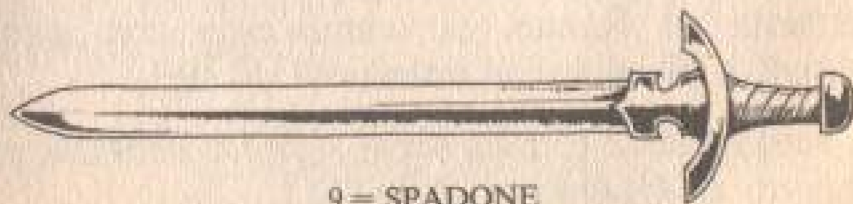
6 = ASCIA



7 = SPADA



8 = ASTA



9 = SPADONE

Il fatto di avere abilità con un'arma non significa necessariamente che tu cominci il viaggio con quella particolare arma. Avrai comunque la possibilità di procurarti delle armi nel corso dell'avventura.

Non puoi portare più di due armi. Se scegli questa tecnica scrivi *Maestro di scherma in...: 2 punti di Combattività in più se porti quest'arma,* sul tuo Registro di Guerra.

Psicoschermo
I Signori delle Tenebre e molti degli esseri malvagi sotto il loro potere possono attaccarti con il loro Psicolaser. Lo Psicoschermo impedisce che tu perda punti di Resistenza se sei sottoposto a questa forma di attacco.

Se scegli questa tecnica scrivi *Psicoschermo: non perdi punti se vieni attaccato dallo Psicolaser,* sul tuo Registro di Guerra.

Psicolaser
Con questa tecnica il Ramas può attaccare il nemico con la forza della sua mente. Può essere usato insieme alle normali armi e aggiunge 2 punti alla tua Combattività. Non tutte le creature che incontri sono sensibili allo Psicolaser: questo ti verrà detto volta per volta.

Se scegli questa tecnica scrivi *Psicolaser: 2 punti di Combattività in più,* sul tuo Registro di Guerra.

Affinità animale
Permette al Ramas di comunicare con alcuni animali e di capire le intenzioni di altri.

Se scegli questa tecnica scrivi *Affinità animale,* sul Registro di Guerra.

Telecinesi
Questa tecnica consente al Ramas di muovere piccoli oggetti con la sua capacità di concentrazione.

Se scegli questa tecnica scrivi *Telecinesi,* sul tuo Registro di Guerra.

Se porti a termine con successo questa *Traversata infernale* potrai aggiungere un'altra Arte Ramas di tua scelta sul Registro di Guerra della prossima avventura. Questa Arte in più, insieme a quelle che hai già, e agli Oggetti Speciali che avrai acquisito, potrà essere impiegata nella terza avventura di Lupo Solitario, *Negli abissi di Kaltenland.*

EQUIPAGGIAMENTO

Il capitano Val ti conduce nell'Armeria Reale, dove ti togli la tunica e il mantello Ramas per farli riparare e pulire. Nel frattempo il capitano ti dà una borsa con del denaro. Per sapere quante Corone ci sono, scegli un numero dalla Tabella del Destino e aggiungi 10 al numero uscito. Segna il totale nella casella "Borsa" del Registro di Guerra, aggiungendo eventualmente le Corone che ti sono rimaste alla fine della prima avventura.

Su un ampio tavolo al centro dell'Armeria ci sono vari oggetti a tua disposizione. Puoi prenderne due.
SPADA ("Armamento")
DAGA ("Armamento")
DUE PASTI ("Pasti")



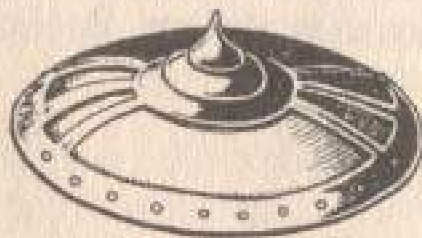
COTTA DI MAGLIA ("Oggetti Speciali")
Aggiunge 4 punti di Resistenza.



MAZZA ("Armamento")
POZIONE MAGICA ("Zaino"). Puoi recuperare 4 punti di Resistenza se la bevi dopo un combattimento. La bottiglietta contiene una sola dose.



ASTA ("Armamento")
LANCIA ("Armamento")
SCUDO ("Oggetti speciali"). Aggiunge 2 punti di Combattività.



SPADONE ("Armamento")

Se ti sono rimaste delle armi alla fine della prima avventura, ora hai la possibilità di cambiarne una, o tutte e due.

Quando hai deciso quali sono i due oggetti che prendi, annotali nella casella corrispondente alla voce tra parentesi, ed eventualmente modifica i punteggi di Combattività e di Resistenza.

Segna inoltre nella casella "Oggetti Speciali" il Sigillo di Hammerdal (l'anello d'oro che porti sulla mano destra), e la carta geografica della zona (quella che trovi all'inizio del libro).

Come portare l'equipaggiamento

Ora che sei equipaggiato, questa lista ti spiega come portare i vari oggetti. Non occorre segnare niente sul Registro di Guerra, eventualmente potrai tornare a questa lista durante l'avventura.

SPADA: in mano.
DAGA: in mano.
CIBO: nello Zaino.
COTTA DI MAGLIA: indossata.
MAZZA: in mano.
POZIONE MAGICA: nello Zaino.
ASTA: in mano.
LANCIA: in mano.
SCUDO: in mano durante il combattimento, altrimenti in spalla.
SPADONE: in mano.

Quanto puoi portare?

Armamento: il massimo numero di Armi che puoi portare è 2.

Zaino: non è molto grande, quindi può contenere al massimo 8 oggetti, compresi i Pasti.

Oggetti Speciali: questi non devono stare nello Zaino. Quando ne troverai uno, ti verrà detto come portarlo.

Corone d'oro: queste stanno sempre nella Borsa: Il numero massimo è 50.

Cibo: deve stare nello Zaino. Ogni Pasto conta come un oggetto.

Tutti gli oggetti che puoi trovare e usare nel tuo viaggio, e che devi segnare sul Registro di Guerra, nel testo li troverai scritti con l'inziale maiuscola. Se non viene detto esplicitamente che si tratta di un Oggetto Speciale, mettilo nello Zaino.

Come usare l'equipaggiamento

Armamento: le armi ti aiutano in battaglia. Se tra le Arti Ramas che hai scelto c'è la Scherma, e se hai l'Arma corrispondente, aggiungi 2 punti alla tua Combattività. Se entri in battaglia senza armi, togli 4 punti dalla tua Combattività e combatti a mani nude. Se trovi un'arma durante il viaggio, puoi prenderla e usarla (ricorda che puoi portare al massimo due armi).

Zaino: durante il viaggio troverai diversi oggetti utili che forse vorrai tenere (ricorda che nello zaino puoi portare al massimo 8 oggetti). Puoi cambiare i tuoi oggetti, o eliminarli, ma non quando sei impegnato in un combattimento.

Oggetti Speciali: ogni Oggetto Speciale ha un suo uso e un suo effetto. Qualche volta questo ti sarà detto nel momento in cui lo trovi, altre volte ti sarà rivelato man mano che la storia procede.

Corone d'oro: la moneta locale è la Corona, una piccola moneta d'oro. Le monete possono essere usate durante il viaggio per pagare il trasporto, il cibo, o per corrompere qualcuno! Molti dei nemici che incontrerai avranno delle Corone d'oro, con sé o nascoste da qualche parte. Ogni volta che uccidi un nemico puoi prendere le sue Corone e metterle nella Borsa (comunque non più di 50).

Cibo: dovrai mangiare regolarmente durante il viaggio. Se ti trovi senza cibo quando ti viene ordinato di mangiare un Pasto, perdi tre punti di Resistenza. Ma se tra le cinque Arti Ramas hai scelto la Caccia, non sarà necessario cancellare un pasto dalla casella del tuo Registro di Guerra.

Pozione magica: questa può ridarti quattro punti di Resistenza se la bevi dopo un combattimento. Ne hai una sola dose. Se trovi altre Pozioni magiche durante il viaggio, ti verrà detto che effetto hanno. Tutte le Pozioni magiche vanno contate come oggetti da mettere nello Zaino.

REGOLE DI COMBATTIMENTO

Durante la tua avventura ti capiterà l'occasione di combattere con dei nemici. Il punteggio di Combattività e di Resistenza di ogni singolo nemico saranno specificati nel testo. Lo scopo di Lupo Solitario in combattimento è di uccidere il nemico; questo si fa portando a zero i suoi punti di Resistenza cercando di perderne il meno possibile.

All'inizio del combattimento i punti di Resistenza di Lupo Solitario e del nemico devono essere segnati

nelle apposite caselle del **Diario di combattimento** nel tuo Registro di Guerra.

Il combattimento si svolge così:

1) Aggiungi al tuo punteggio di Combattività i punti che ti toccano grazie alle tue Arti Ramas.

2) Sottrai il punteggio di Combattività del nemico dalla somma ottenuta. Questo è il **Rapporto di Forza** che devi segnare nell'apposita casella del Diario di Combattimento.

Esempio
Lupo Solitario (Combattività 15) cade in un'imboscata tesa da un Kraan, uno dei mostri alati (Combattività 20). Non può evitare il combattimento, e deve aspettare a piè fermo mentre il mostro lo assale in picchiata. Tra le Arti Ramas di Lupo Solitario c'è anche lo Psicolaser, così puoi aggiungere 2 punti di Combattività, portandola a 17.

Sottraendo dal tuo punteggio quello del Kraan si ottiene un Rapporto di Forza di −3 (17−20=−3).

Segna −3 nella casella "Rapporto di Forza", del tuo Registro di Guerra.

3) Adesso estrai un numero dalla Tabella del Destino con il solito sistema.
4) Vai alla tabella **Risultati di Combattimento** in fondo al libro. Nella riga in alto sono segnati i numeri del Rapporto Forza; cerca il tuo e fai l'incrocio con il numero estratto dalla Tabella del Destino (i numeri del destino sono segnati ai lati della tabella). Così trovi i punti di Resistenza persi sia da Lupo Solitario che dal suo nemico durante questo combattimento. («N» segnala i punti persi dal nemico, «LS» quelli persi da Lupo Solitario).

Esempio
Abbiamo detto che il Rapporto di Forza è −3. Se dalla Tabella del Destino esce un 6, il risultato di questo combattimento è:
«LS» perde 3 punti di Resistenza
«N» perde 6 punti di Resistenza.

5) Sulle caselle «Resistenza» del Diario di Combattimento segna i nuovi punteggi dei due combattenti.
6) Se non ricevi istruzioni diverse, o se non hai la possibilità di fuggire, devi continuare a combattere, e cioè
7) Riprendi dal n. 3.

Il combattimento continua finché i punti di Resistenza del nemico o di Lupo Solitario arrivano a zero; a questo punto chi ha zero viene dichiarato morto. Se muore Lupo Solitario l'avventura è finita. Se muore il nemico, Lupo Solitario continua, ma ovviamente con meno punti di Resistenza.

Un riassunto delle Regole di Combattimento si trova in fondo al libro.

Fuga dal combattimento
Durante la tua avventura può esserti data la possibilità di sottrarti al combattimento tra uno scontro e l'altro. Se decidi di fuggire calcola il punteggio fino a quel momento con il solito sistema. Bada però che non vengono contati i punti di Resistenza persi dal nemico, ma solo quelli persi da Lupo Solitario: questo è il prezzo che si paga per

fuggire! Comunque tieni presente che puoi fuggire solo se questa possibilità è prevista espressamente nel testo.

LA SAGGEZZA RAMAS

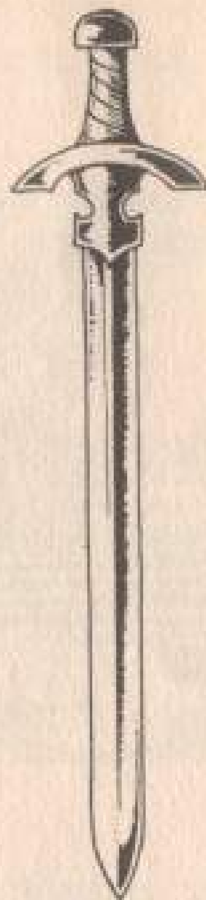
La tua missione comporta gravi pericoli, perché i Signori delle Tenebre e i loro accoliti sono nemici crudeli e feroci. Non si aspettano e non concedono pietà. Adopera la mappa all'inizio del libro per scegliere il percorso verso Hammerdal. Prendi qualche appunto man mano che procedi nel viaggio: ti saranno utili nelle prossime avventure.

Troverai anche molte cose che ti saranno di aiuto. Alcuni Oggetti Speciali ti serviranno nelle prossime avventure di Lupo Solitario, altri invece potrebbero essere dei falsi indizi per portarti fuori strada, quindi scegli con cura le cose da tenere.

Ci sono molte strade per arrivare nel regno di Duenor, ma soltanto una di queste presenta il minimo pericolo. Scegliendo oculatamente le Arti Ramas, e impiegando tutto il tuo coraggio, dovresti essere in grado di portare a termine la missione anche se il punteggio iniziale di Combattività e Resistenza è molto basso.

Sul tuo cammino vegliano la saggezza e la forza dei cavalieri Ramas.

Buona fortuna!



1.

Il capitano Val e le sue guardie ti scortano alle porte della rocca, dove ti aspetta una piccola carrozza coperta. Appena sei salito le porte si aprono e ti ritrovi in corsa nelle strade affollate di Holmgard. Dopo un tragitto breve ma scomodo la carrozza si ferma e il cocchiere ti invita a scendere.



"Siamo al porto, Signore, ecco la tua nave: la *Freccia blu*".

E indica un'agile caravella mercantile ancorata a una banchina poco distante. "Il nostromo si chiama Ronan, e ti aspetta laggiù alla locanda della Buona Fortuna". Ti saluta e sparisce rapidamente tra la folla.

Quando arrivi alla locanda trovi la porta chiusa a chiave, e le finestre sbarrate. Stai pensando cosa fare quando la porta si apre e una mano ti trascina dentro la locanda.

Se vuoi impugnare l'Arma e difenderti dal misterioso assalitore, vai al **273**.
Se vuoi cercare di liberarti con uno strattone, vai al **160**.

2.

State percorrendo una strada costiera molto tortuosa, a mezza costa di un dirupo a picco sul mare. Una frana ha bloccato la strada, e bisogna fermarsi. Stai aiutando il cocchiere a spostare un masso molto pesante, quando senti un rumore di pietre che cadono . Dall'alto cade una pietra enorme che uccide il cocchiere prima che tu possa intervenire. Sei salvo per puro caso.

Se hai l'Arte del Sesto Senso, vai al **42**.
Altrimenti vai al **168**.

3.

Entri nel vicolo dietro la bottega e vedi in fondo un cavallo legato a un palo.

Se vuoi prenderlo e fuggire dal paese, vai al **150**.
Se invece vuoi uscire dal vicolo, vai al **19**.

4.

La taverna è piena di briganti e ubriaconi; sono gli equipaggi sfaccendati dei mercantili ormeggiati in porto, che cantano, bevono e si sfidano a braccio di ferro. Sono così presi dai loro divertimenti che nessuno nota il tuo ingresso. In un angolo vedi i pescatori che ti hanno derubato, sono seduti intorno a un tavolo coperto di boccali vuoti. Se vuoi arrivare in tempo a Durenor devi assolutamente recuperare il Sigillo di Hammerdal e il tuo oro.

Se vuoi affrontare i pescatori, vai al **104**.
Se vuoi parlare con il taverniere, vai al **342**.
Se vuoi tentare di vincere un po' di denaro a braccio di ferro, vai al **276**.



5.

La porta si apre all'improvviso ed entra un Helgast con la nera spada in pugno. Lo colpisci subito aprendogli uno squarcio nel petto. Benché ferito gravemente ti balza addosso con un urlo spaventoso. Devi combatterlo fino alla morte.

Helgast ferito: Combattività 22 Resistenza 20

È un morto vivente: raddoppia tutti i punti di Resistenza che perde, grazie ai poteri della Spada del Sole. È immune allo Psicolaser. Se lo uccidi puoi uscire dalla stiva.

Vai al **166**.

6.

Il ragazzo si è accorto che lo stai seguendo, e appena fuori svolta e corre verso sud. Lo insegui ma ormai è sparito nel labirinto di vicoli e magazzini che si affaccia sul porto.

Svolti verso est e imbocchi Via dei Fabbri, passando davanti a un altro ingresso dell'emporio. Poco più avanti vedi un cartello sulla porta di una minuscola bottega: MEKI MAJENOR - ARMAIOLO.

Se vuoi entrare, vai al **266.**
Se vuoi continuare verso est, vai al **310.**

7.

Dorier fa un balzo indietro e impugna la spada. In un attimo suo fratello Ganon è al suo fianco. Devi combatterli come un solo nemico.

Dorier e Ganon: Combattività 28 Resistenza 30

Avendoli colti di sorpresa puoi aggiungere 2 punti alla tua Combattività, ma solo nel primo scontro. Durante il loro apprendistato come cavalieri hanno sviluppato una forza di volontà che li rende immuni allo Psicolaser.

Se vinci, vai al **33.**

8.

Il tuo sonno è molto profondo: così profondo che non ti sveglierai più. Durante la notte vieni morso da un serpente il cui veleno agisce in pochi secondi.

La tua missione è finita.

9. *(fig. 1)*

All'alba del quindicesimo giorno del tuo viaggio apri gli occhi davanti alla sorprendente visione di Hammerdal, la città dei monti. La capitale di Durenor, a differenza delle altre città delle Terre Libere, non ha bisogno di difese artificiali. Le



(fig. 1) La torre del Re, una splendida struttura in vetro e pietra.

montagne che la circondano offrono una protezione molto maggiore agli abitanti.

La carrozza sfreccia nella ricca campagna che circonda la città, e finalmente entri nelle sue ampie strade dai palazzi turriti. Sulla collina al centro vedi la torre del Re, una splendida struttura in vetro e pietra. Mentre la carrozza si ferma davanti alla porta della torre ti rendi conto che, quando avrai in mano la Spada del Sole, entrerai nella più antica delle leggende che corrono tra i popoli delle Terre Libere.

Vai al **196.**

10.

Metti in tasca il Biglietto (segnandolo come Oggetto Speciale sul Registro di Guerra) e l'uomo ti accompagna alla diligenza che attende alla porta orientale. Sopra non c'è nessuno e ti accomodi accanto a uno dei finestrini. È una fortuna che i sedili siano comodi, perché ci vogliono sette giorni per arrivare a Port Bax.

Sistemi il tuo equipaggiamento sotto il sedile e allungando le gambe decidi di schiacciare un pisolino.

Quando ti svegli ci sono altri cinque passeggeri, e il viaggio verso Durenor è già incominciato.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino.

Da 0 a 3, vai al **51.**
Da 4 a 6, vai al **195.**
Da 7 a 9, vai al **339.**

11.

Coprendoti con il mantello ti nascondi dentro una grande botte, ma è tutto inutile: dopo pochi minuti la botola si apre e quattro contadini infuriati scendono nella cantina con in mano torce e spade. Ti tirano fuori recalcitrante, mentre le grida della folla coprono le tue invocazioni.

La tua vita e il tuo viaggio finiscono qui.

12.

Il capitano Kelman apre una vetrina e propone una partita a Samor. I bellissimi pezzi scolpiti sono già sistemati sulla scacchiera, e con riluttanza accetti di giocare una posta di 10 Corone. La partita comincia.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino. Se hai l'Arte del Sesto Senso puoi aggiungere 2 al numero estratto.

Se il totale è da 0 a 3, vai al **58.**
Da 4 a 6, vai al **167.**
Da 7 a 11, vai al **329.**



13.

Il tuo fiuto ti dice che il sentiero a sinistra è la via più rapida per Port Bax. Metti in spalla lo Zaino e riparti.

Vai al **155.**

14.

Appena la gara comincia usi la tua Arte Ramas per indebolire la concentrazione del tuo avversario. La sua fronte si imperla di sudore, e le palpebre si abbassano mentre l'uomo si accascia sotto il tuo implacabile Psicolaser. In meno di un minuto crolla a terra privo di sensi.

Vai al **305.**

15.

Nel suo sguardo il sospetto lascia il posto alla sorpresa. "Credevo che tu fossi un imbroglione, mio Signore. Ti confesso che avevo deciso di darti una lezione che ti saresti ricordato per tutta la vita. Perdona i miei dubbi, ma la tua storia è così sconvolgente che mi rifiutavo di crederla vera. Ho giurato di difendere il confine e quindi non posso abbandonare questa torre, ma tutto ciò che ho è a tua disposizione, se pensi che possa servirti".

E su un tavolo di quercia dispone i seguenti oggetti:

Spadone
Mazza
Asta da combattimento
Pozione magica (per recuperare 3 punti di Resistenza)
Cibo sufficiente per 3 Pasti.
Zaino
12 Corone d'Oro

Mentre lasci la torre ti indica la direzione da prendere. "Quando raggiungi lo stretto di Ryme volgi verso nord, arriverai a un ponte presidiato dagli uomini del Re. Quando ti chiedono la parola d'ordine rispondi: "tramonto". La strada dall'altra parte dello stretto conduce a Port Bax. Buona fortuna, Lupo Solitario".

Ringrazi il valoroso soldato e parti. Devi lasciare il cavallo alla torre di guardia, il bosco qui è troppo fitto.

Vai al **244.**

16.

Prendi un boccale e lo rompi sul bordo del tavolo. Il vetro è tagliente come un rasoio, e passandolo sul dorso della mano ti apri una lunga ferita che comincia a sanguinare. Copri la ferita con la mano destra e senti il calore emanato dal tuo potere che rimargina la ferita. Quando togli la mano destra non c'è più traccia della ferita, e neanche la cicatrice. Il marinaio ti guarda sbalordito.

Vai al **268.**

17.

Sei quasi riuscito a tirarti sul ponte quando la porta della stiva si apre e un Helgast si precipita verso di te. Non riesci a fuggire e vieni ferito gravemente alle gambe. Perdi 5 punti di Resistenza e cadi di nuovo nella stiva. Devi combattere all'ultimo sangue.

Helgast: Combattività 22 Resistenza 30

È un morto vivente. Raddoppia tutti i punti di

Resistenza che perde, grazie ai poteri della Spada del Sole. È immune allo Psicolaser. Se lo uccidi puoi uscire dalla stiva.

Vai al **166**.

18.

La strada davanti è completamente bloccata da alcuni carri che scaricano merci per una nave mercantile. Segui la strada che gira verso est e imbocchi Via dei Fabbri. Alla tua sinistra c'è un'altra entrata dell'emporio. Poco più avanti vedi un cartello sulla porta di una minuscola bottega:



Se vuoi entrare nell'emporio, vai al **173**.
Se preferisci entrare dall'armaiolo, vai al **266**.
Se vuoi continuare verso est, vai al **310**.

19.

A meno di venti metri un gruppetto di scalmanati avanza sul selciato umido. Corri verso l'entrata buia di una bottega ed entri rapidamente per metterti al sicuro. Col cuore in gola preghi di non esser stato visto.

Vai al **71**.

20.

Segui la strada infestata dai topi e per una discesa arrivi ai moli sul fiume Dorn. Dalla banchina vedi il ponte di Ragadorn. È l'unico punto di passaggio per arrivare sulla sponda orientale. Facendoti largo tra la folla che ingombra il ponte arrivi su una strada piena di immondizie, la Via di Levante.

Vai al **186**.

21.

Il baro giace morto ai tuoi piedi. Lo fai rotolare con un piede e prendi dalla manica della sua giacca le carte che teneva nascoste, buttandole sul tavolo. I curiosi si allontanano e nella taverna riprende il vociare e il daffare di prima. Gli altri giocatori prendono i soldi che gli spettano e lasciano il resto a te.

Per sapere quanto denaro è rimasto sul tavolo scegli un numero dalla Tabella del Destino (se esce 0 lo conti come 10). Ora moltiplica il numero uscito per 3: il totale ti dà il numero di Corone d'oro rimaste sul tavolo. Puoi anche prendere il Pugnale del baro, ricordando di segnarlo sul Registro di Guerra.

Mentre trascinano fuori il cadavere vai al banco e chiami il taverniere. Gli metti in mano una Corona e gli chiedi una stanza per la notte.

Vai al **314**.

22.

Al mattino sei svegliato dalla vedetta che grida: "Relitto a man dritta!" Ti vesti in fretta e raggiungi il capitano sul ponte di comando.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino.

Da 0 a 4, vai al **119.**
Da 5 a 9, vai al **341.**

23.

Insegui la pelosa creatura lungo un passaggio stretto e tortuoso, e dopo dieci minuti, quando stai per rinunciare, arrivi in un'enorme caverna illuminata da torce. Ti trovi davanti a una visione incredibile. La caverna è piena di queste strane creature, che si affannano a rovistare in un mucchio di strani oggetti che ingombra il centro della cavità.

Se possiedi l'Arte dell'Affinità animale, vai al **144.**
Altrimenti, vai al **295.**

24.

È la cripta di Killian, il condottiero. Era stato signore di Ragadorn ed era morto tre anni prima con molti dei suoi sudditi, colpito dalla peste.

Ti viene in mente uno dei tuoi confratelli del monastero, di nome Volpe Bianca, che ti raccontava i suoi molti viaggi a Ragadorn. La peste ha ucciso più di metà della popolazione, e con essi anche Volpe Bianca.

Se vuoi tornare alla taverna, vai al **177.**
Se vuoi andare a ovest lungo Via delle Tombe, vai al **253.**
Se vuoi andare a est per Via della Guardia, vai al **319.**

25.

Dando un'occhiata in giro nella taverna affollata vedi che molti avventori giocano d'azzardo. Vicino alla porta un giovinastro tiene sul tavolo tre ciotole rovesciate. Le muove velocemente e sfida chiunque a dire sotto quale delle tre si trova la biglia di vetro. Se qualcuno indovina riceve il doppio di ciò che ha puntato.

Se hai l'Arte del Sesto Senso o della Telecinesi, vai al **116.**
Altrimenti, vai al **153.**

26. *(fig. 2)*

Stai fissando le vuote occhiaie di un cadavere ambulante. Per quanto sia sfigurato, riconosci in lui il capitano Kelman. Ti trovi infatti sul ponte della *Freccia Blu,* affondata durante la tempesta ventotto giorni fa e richiamata dagli abissi proprio oggi per unirsi alla flotta fantasma.

Il cadavere del capitano tende il suo moncherino verso di te e con voce d'oltretomba ti implora di deporre la Spada del Sole:
"Metti giù la tua spada, e alla mia anima saranno risparmiate queste sofferenze".

Se vuoi deporre la Spada del Sole sul ponte, vai al **248.**
Se vuoi attaccare il capitano fantasma, vai al **66.**

27.

Cammini per più di tre ore lungo la costa senza incontrare nessuno, prima che scenda la notte. Sei molto stanco e decidi di metterti a dormire per poi continuare all'alba. Ti ricordi dei racconti che i tuoi maestri Ramas facevano sulle Terre Desolate che si



(fig. 2) Per quanto sia sfigurato, riconosci in lui il capitano Kelman.

estendono tra Summerlund e Durenor, dove branchi di cani selvaggi scorrazzano di notte.

Con queste storie in mente decidi di passare la notte in cima a un grande albero sul bordo della strada.

Il tuo sonno è molto riposante. Recuperi due punti di Resistenza (se ne hai persi finora), e vai al **312.**

28.

I vili Zall squittiscono dal terrore e corrono in ogni direzione per evitare i tuoi colpi. In un attimo sono scomparsi dalla radura e vai ad aiutare l'uomo morente. È in fin di vita, e troppo debole per parlare.

Se vuoi togliere la lancia dal suo petto, vai al **106.**
Se preferisci frugare nel suo zaino per vedere se ci sono oggetti utili, vai al **320.**

29.

Apri la chiusura del boccaporto e lo fai scorrere. L'improvvisa corrente d'aria rinvigorisce l'incendio sottocoperta. Cadi indietro tenendo tra le mani il volto ustionato. Perdi 2 punti di Resistenza.

"Al fuoco, al fuoco!" si sente gridare.

L'equipaggio in preda al panico lotta per spegnere le fiamme. Ci vuole più di un'ora per domare l'incendio. I danni sono considerevoli: in quella stiva c'erano le intere riserve di cibo e acqua dolce, e anche lo scafo è rimasto danneggiato.

Mentre stai valutando la situazione si avvicina il capitano, con la faccia annerita dal fumo. Ha un

involto sotto il braccio. "Dobbiamo parlare in privato, signore", dice sottovoce.

Senza dire una parola lo segui nella sua cabina.

Vai al **222.**

30.

Cadi sulle assi fradice e finisci dritto sottocoperta. Non sei ferito, ma sei sopraffatto dall'odore di putrefazione che giunge alle tue narici. Ti alzi in piedi e sguaini la Spada del Sole. Quattro morti viventi emergono barcollando dall'oscurità, con le mani adunche protese verso il tuo collo. Devi combatterli come un solo nemico.

Equipaggio fantasma:
Combattività 13 Resistenza 16

Ricordati di raddoppiare tutti i punti di Resistenza che perdono, grazie ai poteri della Spada del Sole. Sono immuni allo Psicolaser.

Se vinci vai al **258.**

31.

Il tuo primo incontro con il Gran Maresciallo ti riserva una sorpresa. Ti aspettavi un vecchietto remissivo, come sono in genere gli ambasciatori che infestano la corte del Re. E invece l'uomo che hai davanti non è nè vecchio nè remissivo, presto scoprirai che il Gran Maresciallo Rygar è un individuo eccezionale.

Suo padre era di Sommerlund e sua madre di Durenor, e nella sua città è diventato una leggenda vivente. Negli ultimi dieci anni ha guidato alla vittoria una lega di popoli contro l'invasione dei barbari che abitano le terre ghiacciate di Kaltenland. Saggio in pace, spietato in guerra, non potevi trovare un compagno migliore nel tuo viaggio per raggiungere la Spada del Sole.



Rygar fa servire un pranzo sontuoso; non mangiavi così da quando è cominciata la guerra. Durante il banchetto ti vengono in mente le vicende che ti hanno portato a Port Bax, e mediti sulle prove che ancora devi superare. Dopo il pranzo Rygar fa venire il suo medico personale per curare le tue ferite. Le sue pozioni ti fanno recuperare 6 punti di Resistenza e vai a dormire presto perchè all'alba devi partire con il Gran Maresciallo alla volta di Hammerdal.

Al mattino presto vieni accompagnato in un giardino sul retro, dove Rygar e tre dei suoi migliori soldati ti aspettano già in sella. Saranno la tua scorta e la tua guida nei 300 chilometri che ti separano da Hammerdal. Sta riprendendo la vita nelle strade di

Port Bax mentre attraversate a cavallo la città, e dentro di te senti che la tua missione avrà successo.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino.

Da 0 a 4, vai al **176.**
Da 5 a 9, vai al **254.**

32.

All'alba ti sveglia il canto del gallo. Attraverso la fitta coltre di pioggia che batte sul selciato vedi le tortuose vie di Ragadorn. Sono passati sei giorni da quando sei partito da Holmgard e ti mancano ancora 250 chilometri per arrivare a Port Bax.

Sei nella soffitta di una grande stazione di posta. Un gruppetto di uomini vestiti di verde è indaffarato attorno a una delle diligenze. Apprendi dalle loro chiacchiere che la diligenza per Port Bax parte all'una del pomeriggio, e che il viaggio dura sette giorni.

Hai fame e devi fare un Pasto, altrimenti perdi 3 punti di Resistenza.

Dopo mangiato, se vuoi chiedere al cocchiere un biglietto per Port Bax, vai al **136.**
Se preferisci uscire in strada, vai al **238.**

33.

Gli altri viaggiatori hanno assistito alla scena con orrore e incredulità. Stai per dare delle spiegazioni quando improvvisamente la porta si apre con uno schianto. Entrano sei armigeri con in testa il taverniere guercio che li sta incitando ad arrestarti.

Se vuoi combatterli, vai al **296.**
Se vuoi scappare dalla porta sul retro, vai all'**88.**

34.

Mentre chiudi la porta della cabina senti le grida spaventate dell'equipaggio che si prepara a respingere l'attacco. Improvvisamente senti dei tonfi sordi sul ponte a poppa, seguiti da un vociare animalesco che conosci anche troppo bene: Giak! I Zaldan, una specie di grandi Kraan, stanno lasciando cadere sulla nave dei sacchi di rete pieni di Giak. La porta della cabina si apre di colpo ed entrano correndo tre di quelle orrende creature dalla pelle grigia. Le loro spade seghettate sono coperte di sangue. Non puoi evitarli e devi combatterli come un solo nemico.

Giak: Combattività 16 Resistenza 14

Se vinci, vai al **345.**

35.

Scavalcando il soldato privo di sensi oltrepassi di corsa la torre ed entri nella foresta. Se ti trovano altre guardie, ti attaccheranno prima di chiederti spiegazioni.

Hai camminato per più di due ore quando arrivi a un bivio vicino a una quercia rinsecchita.

Se vuoi prendere a sinistra, vai al **155.**
Se vuoi prendere a destra, vai al **293.**
Se hai l'Arte dell'Orientamento, vai al **13.**

36.

Il cibo è buonissimo e in breve tempo il piatto resta vuoto. Decidi di schiacciare un pisolino prima di incontrare gli altri. Stai per distenderti quando un tremendo dolore ti attanaglia lo stomaco; ti cedono le gambe e cadi a terra in preda alle convulsioni.



(fig. 3) L'interno della diligenza è caldo e asciutto.

Una parola si fa strada nella tua mente: veleno...

Se hai qualche foglia di Vigorilla, vai al **145**.
Se possiedi l'Arte della Guarigione, vai al **210**.
Se non hai nessuna delle due, vai al **275**.

37. *(fig. 3)*

L'interno della diligenza è caldo e asciutto. Mentre scuoti il mantello vedi che ci sono altri tre passeggeri: due donne e un uomo che sta russando. Una delle due donne alza lo sguardo e sorride.

"Tra sei ore saremo a Ragadorn" dice, e appoggia a terra il suo cesto per farti sedere accanto a lei. È di Ragadorn e ti racconta della sua città.

"Da quando, tre anni fa, è morto Killian il condottiero, Ragadorn è governata da suo figlio, il diabolico Lachlan. Lui e i suoi uomini non sono che banditi. Succhiano il sangue al popolo con tasse pesantissime, e chi si lamenta viene eliminato. È una situazione insostenibile, e se vuoi un consiglio parti appena puoi".

Durante il viaggio devi fare un Pasto, altrimenti perdi 3 punti di Resistenza.

In lontananza senti il rintocco di una campana. Ecco le mura di Ragadorn; la diligenza passa sotto la porta occidentale e appena si ferma salti giù accolto dall'odore pestilenziale di questo squallido porto. Un cartello arrugginito penzolante su un muro dice "Benvenuti a Ragadorn".

La donna ti dice che la diligenza per Port Bax parte dalla stazione di posta accanto alla porta orientale.

Se vuoi andare a nord, lungo il Viale del Tramonto, vai al **122**.
Se vuoi andare a sud, vai al **323**.
Se vuoi andare a est, lungo il Vicolo dei Ratti, vai al **257**.

38.

Afferri la lancia e la pianti nel petto dell'Helgast. Con un urlo tremendo il mostro molla la presa. Rotoli di lato in tempo per vederlo cadere in preda alle convulsioni, mentre tenta di estrarre la lancia.

Se vuoi impedirgli di togliersi la lancia, vai al **269**.
Se vuoi scappare il più presto possibile, vai al **313**.

39.

Al tramonto la diligenza fa sosta a una locanda sulla strada costiera che porta a Port Bax. Il prezzo di una stanza è di 1 Corona per i passeggeri, e di 3 per tutti gli altri. Mentre stai per entrare il cocchiere ti chiede di vedere il Biglietto.

Se ce l'hai, vai al **346**.
Altrimenti vai al **156**.

40.

Ci vogliono quattordici giorni per radunare l'esercito di Durenor e allestire la flotta, e durante questo tempo sei ospite del Re di Hammerdal. Man mano che il tempo passa s'indebolisce la speranza di rivedere i tuoi compatrioti assediati, e preghi che resistano ai Signori delle Tenebre fino al tuo ritorno.

In questo periodo di esilio forzato dedichi molte ore ai tuoi esercizi e alla meditazione. Ricevi ogni tanto la visita di Rendalim, celebre medico ed erborista di Durenor. Ti fa recuperare tutti i punti di Resistenza che hai perso finora, e ti dà un portentoso Infuso di Vigorilla capace di ridarti 5 punti di Resistenza se lo bevi dopo un combattimento (mettilo tra gli oggetti dello Zaino).

È anche portatore di una triste notizia. Il corpo del Gran Maresciallo Rygar è stato ritrovato nella foresta all'imboccatura della galleria Tarnalin. È stato ucciso dagli Helgast.

Se hai l'Arte del Sesto Senso, vai al **97**.
Altrimenti vai al **242**.

41.

Sei fortunato, dalla barca hanno visto il tuo segnale e si dirigono verso di te. È una piccola barca da pesca di Ragadorn. I pescatori non hanno un aspetto molto rassicurante, ma ti avvolgono in una calda coperta e ti danno da mangiare. Il capo ti consiglia di dormire, perché ci vogliono due o tre ore per arrivare a Ragadorn.



Se vuoi seguire il suo consiglio recuperi 1 punto di

Resistenza, e vai al **194**.

Se preferisci restare sveglio per vedere se qualcun'altro si è salvato dalla tempesta, vai al **251**.

42.

Ti rendi conto che c'è qualcuno là in alto, e che eri tu la vittima destinata. Stanno tentando di ucciderti.

Vai al **168**.

43.

Roteando la Spada del Sole uccidi quattro di quelle creature in un colpo solo, ma appena quelli sono caduti altri arrivano a prendere il loro posto. Non riuscirai a ucciderli tutti, e quando già ti afferrano per il mantello decidi di tuffarti in acqua per evitare una morte sicura.

Vai al **286**.

44.

Il veleno è entrato in circolo. Non senti più il braccio e cominci a sudare. L'ultima cosa che senti è il quieto rumore della risacca e le grida degli avvoltoi sopra di te.

Il tuo viaggio finisce qui.

45.

Stai galoppando verso i misteriosi cavalieri quando vedi uno di loro alzare un'asta nera sopra il capo. Sulla punta dell'asta c'è un avvolgimento di metallo brunito che emana una luminescenza bluastra. Stai per colpire, quando un flusso di energia scoccato dall'asta diabolica ti sbalza da cavallo.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino.

Da 0 a 7, vai al **311**.
Da 8 a 9, vai la **159**.

46.

Cerchi di ricordare cosa significa la porta arancione, ma senza successo.

Se vuoi entrare nella bottega, vai al **214**.
Se vuoi continuare la strada, vai al **230**.

47.

I soldati scendono rapidamente dal tetto della capanna e afferrano le lance. Mentre vengono verso di te uno di loro grida: "La parola d'ordine, straniero!"

Se conosci la parola d'ordine giusta, vai al **111**.
Altrimenti, vai al **307**.

48.

Indicando un boccale di birra sul banco, dici al marinaio di guardarlo attentamente. Chiudi gli occhi e ti concentri finché non si materializza sullo schermo della tua mente. Mentre lo fai sollevare con la tua forza di volontà senti l'esclamazione di stupore del marinaio.

Vai al **268**.

49.

Per tre giorni e tre notti la flotta di Durenor con tutte le vele al vento fa rotta verso il golfo di Holm. Ma anche se il viaggio è veloce, non c'è nave su cui non capiti qualche incidente. Le vele si strappano, le manovre si slegano da sole, nel fasciame si aprono

misteriose falle. Gli uomini, ammassati in spazi ristretti, si innervosiscono, e le risse sanguinose sono all'ordine del giorno. Alla terza notte di viaggio Lord Axim è vicino alla disperazione.

"Non ho mai fatto un viaggio così travagliato. Senza aver visto ancora il nemico metà dei miei uomini sono malati o feriti, e abbiamo perso due delle nostre navi più belle. Siamo perseguitati da una luna avversa. Spero che cambi prima che arriviamo a Holmgard, perché in queste condizioni non saremmo certo in grado di rompere l'assedio".

Spunta l'alba di un nuovo giorno. Tu speri che porti un miglioramento, ma le pacifiche onde su cui corre la flotta stanno per portare una minaccia ancora più terribile.

Vai al **100.**

50.

Il prete si sporge in avanti e mette un'altra Corona nel piatto, e il cocchiere può proseguire. "Forse potrai rendermi il favore un'altra volta, figlio mio" dice tirandosi di nuovo indietro. Eppure noti con inquietudine che il suo cappuccio tiene costantemente in ombra il suo volto.

Passato il fiume, la diligenza continua il viaggio.

Vai al **249.**

51.

Dopo quasi un'ora la diligenza si ferma presso il tempietto di Kalanan. Dicono che sia costruito sulla tomba del Re Alin, primo sovrano di Durenor, e tutt'intorno crescono ciuffi di Vigorilla.

Se vuoi raccogliere qualche piantina, vai al **103.**
Altrimenti ritorni alla diligenza, andando al **249.**

52.

Improvvisamente dal buio che ti sovrasta esce un grido agghiacciante. Alzi lo sguardo e vedi gli occhi di brace di un Helgast scendere dalla scala e venirti addosso. Urlando di terrore cerchi disperatamente un'arma.

Se hai una Lancia Magica, vai al **338.**
Altrimenti, vai al **234.**

53.

Senti un bisbigliare tra l'equipaggio, e cogli le parole "nave fantasma", "viaggio maledetto", quando improvvisamente il capitano chiama tutti sul ponte. Alle sue parole, sulla *Freccia Blu* cade un silenzio assoluto.

"Ragazzi, siamo a tre giorni da Port Bax, ma se i venti sono propizi e tiriamo fuori un po' di grinta, potremo gettare l'ancora e far baldoria già dopodomani. Il fuoco ha distrutto molte provviste, e d'ora in poi non possiamo fare più di un pasto al giorno. Metterò un uomo di guardia al barile dell'acqua dolce. Siamo in gamba, e ce la faremo. Chiunque sia sorpreso a rubare riceverà cento colpi di frusta. È tutto".

L'equipaggio non sembra molto contento, ma nessuno osa mettere in discussione l'autorità del capitano. Più tardi, nel pomeriggio, sia il capitano che l'equipaggio ti invitano a mangiare con loro.

Se vuoi mangiare con il capitano, vai al **321.**
Se vuoi mangiare con l'equipaggio, vai al **154.**

54.

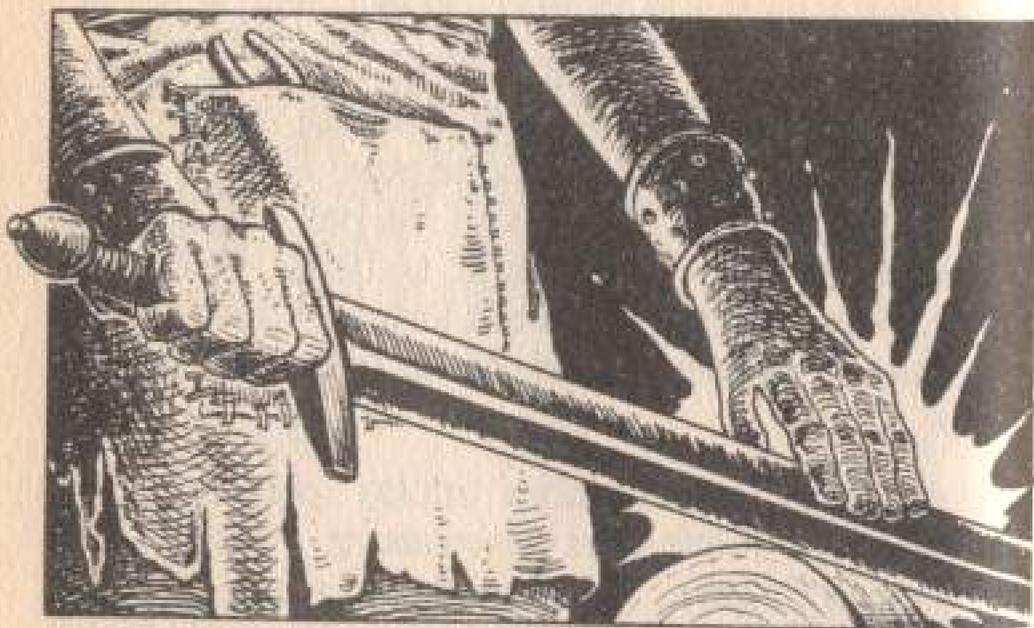
Mentre esci correndo dalla porta finisci esattamente sulla punta di una lancia che ti entra nel petto. E mentre la luna si nasconde dietro le nuvole, svanisce anche l'immagine di una folla di contadini infuriati che ti fanno a pezzi.

La tua pista finisce qui.

55.

Un omone con indosso un grembiule di cuoio sta lavorando a un magnifico Spadone. Ogni volta che la lama tocca la mola rotante sale in aria uno spruzzo di scintille. Ti saluta e ti chiede se vuoi comprare lo spadone.

"Guarda qua, è un gran bel pezzo di lama, forgiata nell'acciaio di Durenor. È tua per 12 Corone d'oro".



Se decidi di comperarla, segnala sul tuo Registro di Guerra.

Se esci per la porta principale, vai al **347**.

Se esci dalla porta sul retro, vai al **3**.

56.

Il taverniere ti dà la chiave. "Stanza 4, la seconda a sinistra in cima alle scale; però devi andartene un'ora dopo l'alba".

Nella stanza c'è solo un letto, una sedia, e un tavolino. Chiudi la porta a chiave e appoggi la sedia contro la porta, per maggior sicurezza. Hai molto sonno: penserai domani come arrivare a Durenor.

Vai al **127**.

57.

Dandoti un colpo con la sua mano guantata la guardia fa saltar via il denaro, che finisce nelle scure acque dello stretto di Ryme. Scegli un numero dalla Tabella del Destino per sapere quanto oro hai perso (0 = 10 Corone).

"Non tradiremmo la sicurezza del nostro paese a nessun prezzo" dice. "Solo un bandito, o un idiota, tenterebbe di corrompere un soldato di Durenor. E tu devi essere entrambe le cose".

Hai toccato il loro senso dell'onore, e vogliono darti una dura lezione.

Vai al **282**.

58.

"La fortuna non è della tua, Lupo Solitario. Fai un gioco molto coraggioso, ma questa volta ho vinto".

Appena il capitano muove uno dei pezzi ti rendi conto che la partita è persa. Ti congratuli per la sua

abilità a Samor e gli dai le 10 Corone.

"Posso darti la rivincita domani sera", dice il capitano.

"Vedremo", rispondi; gli dai la buonanotte e raggiungi la tua cabina.

Vai al **197.**

59.

Sproni il cavallo verso un Helgast che sta per colpire un soldato indifeso. Questo essere è immune allo Psicolaser e può essere ferito solo da un'arma magica.

Se hai una Lancia Magica, vai al **332.**
Altrimenti devi evitare il combattimento e cercare riparo nella foresta. Vai al **311.**

60.

Halvork è inebetito e stupefatto.

Halvork: Combattività 8 Resistenza 11

Non è in grado di reagire durante i primi due scontri perchè l'hai colto di sorpresa. Anche se perdi punti di Resistenza durante questi scontri, non devi toglierli dal tuo punteggio. Se al terzo scontro è ancora vivo, ti assale con un pugnale.

Se vinci, vai al **76.**

61.

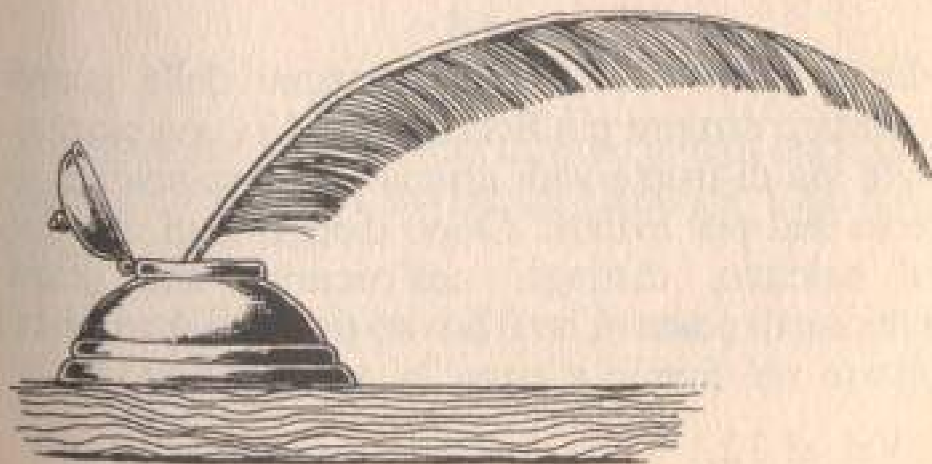
Sotto la pioggia battente distingui a malapena un gruppetto di soldati che pattugliano la città. Se ti fermano, e ti chiedono cosa fai a Ragadorn, rischi di finire in una delle prigioni dove Lachlan fa sparire i suoi prigionieri. Torni indietro rapidamente e ti infili in un vicolo, mentre i soldati passano oltre.

Vai al **181.**

62.

Entri in una grande stanza piena di registri e cartelle d'archivio. Un uomo che indossa un'uniforme di ufficiale di marina di Durenor è seduto dietro una scrivania; ti fissa con curiosità da dietro un librone. "Devi avere proprio un affare molto urgente da sbrigare nel Settore Navale, per richiedere un lasciapassare rosso a un'ora così tarda. Devo vedere il tuo permesso di entrata e anche l'autorizzazione dei tuoi superiori".

Se hai questi documenti, vai al **126.**
Se non li hai, o se non li vuoi far vedere, sei costretto a tirar fuori il Sigillo di Hammerdal, andando al **263.**
Se non hai nè Sigillo nè documenti lasci la stanza e torni nell'anticamera, andando al **318.**



63.

Durante la notte vieni svegliato da qualcosa che ti pesa sul petto. Lentamente apri il mantello e vedi con terrore le spire di un serpente molto velenoso.

Se te la senti di afferrarlo dietro la testa e buttarlo sulla strada, vai al **188.**
Se vuoi alzarti di scatto cercando di far cadere il serpente, vai al **201.**
Se hai l'Arte dell'Affinità animale, vai al **264.**

64.

Davanti a te c'è una diligenza in tutto simile a quelle che fanno servizio sulle strade costiere di Ragadorn. I cavalli sono stati portati via, e non c'è nessuno in giro. Sotto la diligenza ci sono i corpi di tre soldati con le divise insanguinate.

Se vuoi cercare del cibo, o altre cose, dentro la diligenza, vai al **134.**
Se preferisci continuare per la tua strada, vai al **208.**
Se hai l'Arte del Sesto Senso, vai al **229.**

65.

Mentre corri senti le imprecazioni della guardia diventare sempre più fioche. Arrivi in una piazza, e dalla via di fronte vedi arrivare quattro soldati; giri verso sud per evitarli. Dopo dieci minuti che corri sul selciato, distingui nell'oscurità una grande stazione di posta. Con il favore delle tenebre riesci a entrare nel fienile e passi la notte al sicuro.

Vai al **32.**

66.

Mentre sollevi la spada risplendente il capitano fantasma estrae un coltellaccio dalla sua lacera giubba. Devi combatterlo fino alla morte.

Capitano: Combattività 15 Resistenza 15

Ricordati di raddoppiare i punti di Resistenza persi dal nemico, grazie al potere della Spada del Sole. Il capitano è immune allo Psicolaser.

Se vinci, vai al **218.**

67.

L'impostore deve essere fuggito dalla porta principale della taverna, e se non si è allontanato dalla zona del porto dev'essere ancora in giro.

Cerchi nei vicoli intorno alla piazza ma non trovi traccia di lui. Piuttosto che perdere altro tempo torni di corsa al porto e sciogli dal suo ormeggio una piccola barca a remi. Mentre ti dirigi verso la *Freccia Blu* ti assale l'inquietudine pensando che i tuoi nemici ti hanno individuato così presto.

Vai al **300.**

68.

L'espressione della guardia si muta in una smorfia di disprezzo. "Sono un soldato di Durenor. Con me il tuo oro non serve".

Purtroppo l'hai colpito nel suo onore, e vuol darti una dura lezione.

Vai al **306.**

69. *(fig. 4)*

Una delle misteriose figure alza un'asta nera e dalla punta di metallo brunito scocca un lampo di luce bluastra contro di te. Per fortuna il colpo micidiale viene respinto dallo scudo di Rygar.

"Non dargli tregua!" grida il Gran Maresciallo attaccando la figura avvolta nel mantello. La sua spada passa attraverso il misterioso avversario ma senza ferirlo, e tu capisci perché non sanguina: lui e i suoi sinistri compari sono degli Helgast, i feroci ufficiali dei Signori delle Tenebre. Possono assumere la forma di un corpo umano ma sono invulnerabili alle comuni armi. L'Helgast lancia un grido terribile, che lacera la tua mente. Accecato dal dolore improvviso barcolli e cadi rotolando tra i cespugli che coprono il fianco della collina. A meno che tu non abbia lo Psicoschermo, perdi 2 punti di Resistenza sotto l'attacco mentale dell'Helgast.

Vai al **311.**

70.

Ti si mozza il respiro quando i denti del serpente affondano nel tuo braccio. Afferri la viscida bestia per la testa e la strappi via dal braccio, lanciandola lontano nell'erba. Ma la ferita è profonda e il veleno è entrato nel sangue.

Se hai la Stella di Cristallo, vai al **219.**
Altrimenti vai al **44.**

71.

Sbatti la porta e chiudi il catenaccio. Dentro c'è buio, ma riesci a distinguere una scala sulla destra, una botola al centro del pavimento e un'altra porta



(fig. 4) Una delle misteriose figure alza un'asta nera e dalla punta di metallo brunito scocca un lampo di luce bluastra.

sul muro opposto. Ma dietro di te qualcuno sta già demolendo la porta a colpi d'ascia: evidentemente ti hanno visto entrare.

Se decidi di aprire la botola per nasconderti nella cantina, vai all'**11.**
Se vuoi uscire dall'altra porta, vai al **54.**
Se decidi di correre su per le scale, vai al **235.**

72.

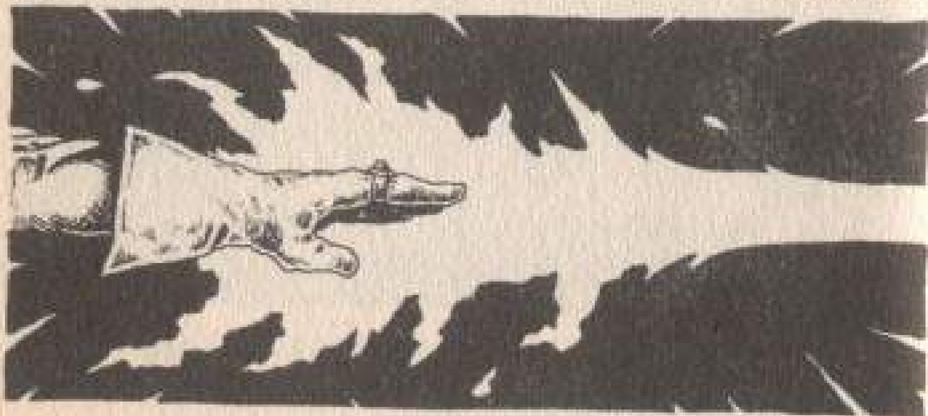
Il taverniere intasca la moneta e ti serve un boccale di birra spumeggiante, che ti rinfresca e ti fortifica. Aggiungi 1 punto di Resistenza.

Se vuoi far due chiacchiere col taverniere, vai al **226.**
Se vuoi prendere una stanza, paga 2 Corone e vai al **56.**
Se vuoi fare una gara di braccio di ferro, vai al **276.**

73.

È difficile arrampicarsi, anche perché devi farlo con una mano sola: nell'altra impugni la Spada del Sole.

Finalmente arrivi in cima e passi una gamba oltre il



parapetto. Stai per saltar dentro quando una voce ti gela il sangue.

"Sarà una gioia vederti morire, Lupo Solitario!", e vedi lo stregone nell'angolo opposto con la mano sinistra puntata verso la tua testa. "Hai fallito, e devi morire!"

E una lunga fiamma rossastra ti saetta contro.

Vai al **336.**

74.

Tenti di rimarginare la ferita appoggiandogli le mani sul petto. Ha perso molto sangue, e sebbene stia sudando abbondantemente la sua pelle è gelida. Apre a stento gli occhi e ti lancia un confuso avvertimento: "Pirati... pirati Lakuri... le vele rosse, no!... assaliti...".

Il capitano perde di nuovo conoscenza. Lo avvolgi in una coperta e gli sistemi un cuscino sotto la testa, ma ormai è caduto in un sonno dal quale non si sveglierà mai più. Sul ponte i corpi dei marinai sono stati raccolti insieme. Il capitano Kelman si avvicina e ti fa vedere una scimitarra dall'aspetto sinistro.

"Questa non è una spada pirata. È stata forgiata nelle fucine di Helgedad, è un'arma del Regno delle Tenebre". È una notizia preoccupante: se i pirati Lakuri si sono schierati con i Signori delle Tenebre il viaggio fino a Durenor sarà molto pericoloso. Scagli tra le onde la spada maledetta e tornate sulla *Freccia Blu.* Mentre fate vela verso est il mercantile di Durenor riceve l'ultimo abbraccio delle onde.

Vai al **240.**

75.

Entri in un ufficio polveroso dove due uomini sono curvi sulle loro scrivanie, sepolte sotto cumuli di libri e carte.

"Buona sera, signore", mormora uno di loro, facendo vibrare i lunghi mustacchi incerati. "Ti serve un lasciapassare commerciale?"

Prima che tu possa rispondere ti trovi tra le mani un fascio di moduli incomprensibili. "Basta qualche firma, e avrai subito il lasciapassare. Fanno 10 Corone".

Se vuoi firmare e ottenere un lasciapassare bianco, cancella 10 Corone dal Registro di Guerra e vai al **142.**

Se non hai abbastanza denaro o non vuoi questo tipo di lasciapassare torna nell'anticamera, andando al **318.**

76.

Guardando sotto le sue vesti ti assale il terribile dubbio che forse non era lui quello che ha tentato di ucciderti. Trovi solo 2 Corone d'oro e un Pugnale. Se vuoi puoi tenerli.

Vai al **33.**

77.

Durante il periodo del tuo addestramento hai imparato molte delle lingue e dei dialetti delle terre del nord, e tra questi il dialetto Zall. Così riesci a capire ciò che ti stanno gridando che secondo loro il ferito non è un uomo, ma un Helgast, una delle creature al servizio dei Signori delle Tenebre capaci di cambiare aspetto.

Se credi che dicano la verità controlla cosa c'è nello zaino del ferito, andando al **320.**

Se sospetti che gli Zall mentano per impedirti di interrompere il loro gioco crudele, allontanali con la tua Arma andando al **28.**

78.

Fai un passo indietro, appena in tempo per evitare l'albero che precipita sul ponte fracassandolo. Tra le assi spezzate vedi il corpo esanime del capitano Kelman.

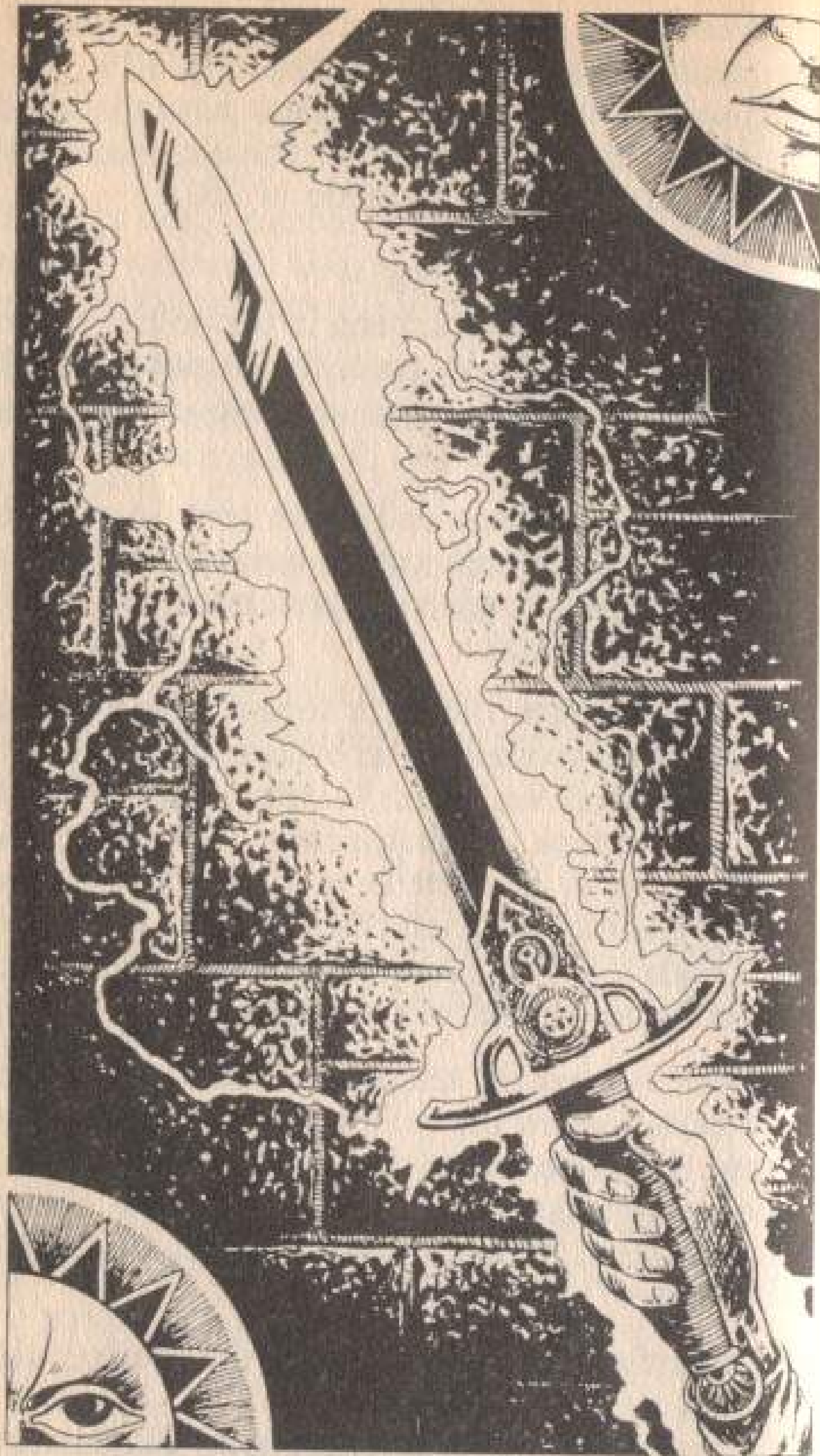
Mentre sei paralizzato dall'orrore senti lo schianto della chiglia che si apre sotto la furia della tempesta. Mentre la nave affonda vieni proiettato fuori bordo, tra le onde impazzite.

A larghe bracciate ritorni in superficie ma batti la testa contro lo sportello di un boccaporto alla deriva. Perdi 1 punto di Resistenza. Ti trascini sopra questa zattera di fortuna. Se indossi una Cotta di Maglia devi cercare di liberartene, o rischi di annegare. Nella grigia luce della tempesta vedi la nave sparire tra le onde. Sei allo stremo delle forze. Aggrappato al boccaporto scivoli in uno stato di incoscienza.

Quando ti svegli la tempesta è passata. L'unico resto della *Freccia Blu* è il boccaporto sul quale sei disteso. Dalla posizione del sole dovrebbe essere il tardo pomeriggio. In lontananza vedi una piccola barca da pesca, e dietro ancora la linea scura della costa lungo l'orizzonte.

Se vuoi fare dei segnali agitando il mantello, vai al **278.**

Se preferisci tentare di raggiungere direttamente la costa, vai al **337.**



(fig. 5) In quell'attimo hai la rivelazione dei poteri della spada del Sole.

79. *(fig. 5)*

La forza che percorre il tuo corpo si impadronisce di tutti i tuoi sensi e ti isola da tutto ciò che sta intorno. Istintivamente alzi la lama ed ecco che un raggio di sole viene a riflettersi sulla punta illuminando la stanza di un bagliore accecante. In quell'attimo hai la rivelazione dei poteri della Spada del Sole.

Quest'arma fu forgiata molto prima che gli uomini popolassero queste terre. I suoi artefici erano di una razza che oggi gli uomini chiamerebbero divina. Solo in pugno a un cavaliere Ramas essa esplica tutto il suo potere; usata da chiunque altro perderebbe immediatamente, e per sempre, la sua forza.

In combattimento la Spada del Sole aggiunge 8 punti alla tua Combattività, più altri 2 se sei Maestro di Scherma nella Spada. È in grado di neutralizzare le arti magiche che vengono usate contro chi la impugna, e raddoppia i punti di Resistenza persi in combattimento dai nemici, se si tratta di morti viventi come gli Helgast. È l'unica arma in grado di uccidere un Signore delle Tenebre, ed è per questa ragione che tentano di impedire la tua missione.

Nella tua mano reggi l'unica possibilità rimasta di salvare il tuo popolo. Lentamente la luce si affievolisce e ti accorgi della mano di Lord Axim sulla tua spalla.

"Vieni, Lupo Solitario, saranno lunghi i preparativi per il viaggio di ritorno a Sommerlund".

Riponi la Spada del Sole nel fodero tempestato di gemme e segui Lord Axim fuori dalla Camera Reale.

Segna il nuovo punteggio di Combattività dovuto al possesso della Spada del Sole.

Prendi nota dei suoi poteri nella casella "Oggetti Speciali" del Registro di Guerra.

Vai al **40.**

80.

Il cavaliere rinfodera lo spadone e ti fa entrare nella torre. Lo segui dentro un'ampia sala alla sommità di una scala di pietra, dove arde un caldo fuoco di legna.

"Se sei veramente quello che affermi, dovresti avere il Sigillo di Hammerdal. Voglio vederlo" ti ordina.

Se vuoi farglielo vedere, vai al **15.**
Se non hai il Sigillo, o non vuoi mostrarlo, vai al **189.**

81.

Ti svegli il mattino seguente alle grida del marinaio di vedetta in cima all'albero maestro.

"Lancia alla deriva a poppavia!"

Sali in coperta e incontri il capitano. A neanche cinquanta metri una lancia in cattivo stato è sballottata dalle onde. A bordo ci sono tre uomini rannicchiati uno sull'altro per difendersi dal vento.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino.

Da 0 a 4, vai al **260.**
Da 5 a 9, vai al **281.**

82.

Quando sei sicuro che quegli scalmanati si sono allontanati, salti giù dal carro di fieno e corri via lungo la strada, cercando di tenerti all'ombra. Sulla sinistra vedi una bottega con un'insegna sulla porta.



C'è una luce alla finestra, e la porta è aperta.

Se vuoi entrare, vai al **55.**
Se preferisci continuare la fuga, vai al **347.**

83.

In fondo a Via delle Conchiglie c'è un incrocio. Fa buio ormai, e devi trovare presto un riparo.

Se vuoi andare a sinistra lungo Via delle Botti, vai al **227.**
Se vuoi andare a destra lungo Via dell'Unicorno, vai al **297.**

84.

Appena dentro il portone c'è un simpatico vecchietto con una lunga barba. È intento alla lettura di un pesante volume rilegato in cuoio, che tiene davanti a sé su un leggio. Non ti ha visto entrare nel municipio.

Se vuoi chiedergli come arrivare al Consolato di

Sommerlund, vai al **211.**

Se vuoi uscire e cercarlo per conto tuo, vai al **191.**

85.

Viveka con un calcio rovescia il tavolo. Le sue reazioni sono veloci come il fulmine e non hai il vantaggio della sorpresa. Estrae la sua daga e ti attacca.

Viveka: Combattività 24 Resistenza 27

Se vinci, vai al **124.**

86.

Ci sono navi di tutte le stazze e di tutte le bandiere ormeggiate da questo lato del porto. Il fiume Dorn, che attraversa la città, è sempre pieno di traffico.

Stai per rinunciare, quando vedi la barca dei tuoi amici pescatori. Non c'è nessuno a bordo, ma rovistando nella tuga trovi una Mazza e 3 Corone d'oro, nascosti dentro un'amaca avvoltolata. Sull'amaca c'è un'etichetta: ALLA STELLA POLARE - VIA DELLE CONCHIGLIE. Prendi la Mazza e il denaro e torni in Piazza Rosa dei Venti.

Se vuoi andare a est per Via delle Conchiglie, vai al **215.**

Se vuoi andare a sud lungo il porto, vai al **303.**

Se vuoi andare a nord, lungo Calle della Refurtiva, vai al **129.**

87.

Mentre alzi l'Arma per colpire il cavaliere ti accorgi troppo tardi che stai commettendo un terribile errore: il tuo avversario è un formidabile spadaccino, e i suoi soldati fanno parte del famoso Reggimento della Guardia di Re Alin IV. Pensando che tu sia un Helgast, ti circondano e ti fanno a pezzi.

La tua missione si è conclusa tragicamente qui, a Tarnalin.

88.

È notte fonda, ma la luna piena manda una luce vivissima su tutto il paese. Dietro la taverna c'è una piccola bottega dove si costruiscono ruote per carri, con davanti un carro di fieno con due cavalli.

Se vuoi prendere un cavallo e scappare, vai al **150.**

Se vuoi nasconderti nella bottega, vai al **71.**

Se sei esperto nell'Arte del Mimetismo, vai al **179.**

89.

Il cocchiere ti vede mentre salti. Ferma la diligenza e si gira verso di te con la spada in pugno.

Se vuoi tranquillizzarlo offrendoti di pagare per il viaggio, vai al **233.**

Se vuoi attaccarlo, vai al **212.**

90.

Due Zall e tre contadini salgono le scale per attaccarti. Devi combatterli uno alla volta.

Contadino 1: Combattività 10 Resistenza 16
Zall 1: Combattività 6 Resistenza 9
Contadino 2: Combattività 11 Resistenza 14
Zall 2: Combattività 5 Resistenza 8
Contadino 3: Combattività 11 Resistenza 17

Puoi evitare il combattimento in qualsiasi momento, saltando fuori dalla finestra. Per far questo, vai al **132.**

continua

Se vinci tutti gli avversari, vai al **274**.

91.

Il ragazzo viene buttato fuori dall'emporio da due guardie vestite di nero. Il mercante ti ringrazia e ti offre di scegliere due oggetti tra la sua mercanzia:

Asta da combattimento
Coperta
Cibo per 2 Pasti
Zaino
Pugnale
10 metri di corda

Prendi due di questi oggetti e annotali sul Registro di Guerra. Dopo aver ringraziato il mercante esci da una porta laterale.

Vai al **245**.

92.

Con un ultimo gemito la ripugnante creatura stramazza ai tuoi piedi. Fai un passo indietro per evitare il tanfo del corpo in decomposizione, quando vedi altri tre Helgast venire verso di te. Restare sarebbe un suicidio. Mandi un grido di avvertimento a Rygar e ti metti in salvo tra gli alberi.

Vai al **183**.

93.

Togli dal Registro di Guerra le Corone che intendi dare ai mendicanti. Quelli ti ringraziano, ma ne spuntano molti altri, e vogliono anche loro del denaro. Facendoti largo a fatica riesci finalmente a proseguire.

Vai al **137**.

94.

Solleciti il capitano a ispezionare la nave, ma le tue richieste non hanno esito e lui ordina all'equipaggio di continuare la normale attività. Resti a guardare, mentre il mercantile scompare alla vista, e ti chiedi come mai il capitano si è mostrato così riluttante.

Scendi sotto coperta e una volta in cabina chiudi la porta a doppia mandata.

Vai al **240**.

95.

Sproni il cavallo nell'intrico dei cespugli finché non arrivi a una piccola radura. Sei Zall stanno saltellando intorno al corpo di un uomo che si contorce a terra. Nel petto ha piantata una lancia con delle decorazioni in rilievo, e accanto a lui c'è il cadavere di uno dei Cavalieri della Montagna Bianca. Gli Zall stanno facendo baccano e sembra che non gli importi molto dell'uomo in agonia.



Se vuoi attaccarli, vai al **28**.
Se hai l'Arte della Guarigione, oppure una Pozione Magica, o qualche foglia di Vigorilla, e vuoi tentare di aiutare l'uomo, vai al **239**.

96.

Il tuo intuito ti dice che in questo posto c'è qualcosa di maligno. Sei proprio davanti alla porta arancione quando ti scatta un ricordo nella mente.

Vai al **112**.

97.

Durante i tuoi esercizi con la Spada del Sole ti eri già accorto che il tuo Sesto Senso si era molto affinato: e anche ora sapevi esattamente quello che Rendalim stava per dirti. Forse questo potenziamento ti sarà utile durante il viaggio di ritorno a Holmgard.

Vai al **152**.

98.

Il tuo senso dell'Orientamento ti dice che non ci sono sentieri in questa parte della foresta di Durenor, ma in compenso ti indica la direzione da prendere per Port Bax. Ma la foresta è così fitta che dovrai lasciare il cavallo presso la torre di guardia per poter continuare.

Se vuoi metterti subito in cammino, vai al **244**.
Se vuoi ispezionare la torre, vai al **115**.

99.

Il mattino seguente sei svegliato dal grido della vedetta in cima all'albero di maestra.

"Nave in vista!"

Salendo la ripida scaletta raggiungi il capitano sul ponte di comando. "I tuoi occhi sono più acuti dei miei, mio giovane amico, dimmi cosa ti sembra", e così dicendo ti porge il cannocchiale.

All'orizzonte sono comparse le vele rosse e la nera bandiera dei pirati Lakuri.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino.

Da 0 a 4, vai al **326**.
Da 5 a 9, vai al **163**.

100. *(fig. 6)*

Dal profilo frastagliato delle isole Kirlundin filtra una brumosa nebbiolina che si spande sulle acque immobili. In trasparenza si distinguono delle oscure sagome, che pian piano mostrano sempre più chiaramente il loro profilo: sono navi!

"Pronti alla battaglia!" L'ordine dell'ammiraglio rimbalza dall'una all'altra delle molte navi della flotta di Durenor.

"Tutti in coperta!"

E quando le navi sono ormai in vista ti trovi davanti a una terribile visione: sono navi fantasma, navi affondate un tempo e ora riemerse con i loro equipaggi di morti viventi. Qualche malefico sortilegio le ha richiamate in superficie, pronte alla battaglia. La nebbia è scomparsa, e ora ti rendi conto che la flotta fantasma sbarra l'accesso al golfo di Holm. Al centro dello schieramento c'è la nave ammiraglia, che ora si avvicina rapidamente, con la prua armata di un enorme rostro. Prima che tu te ne



(fig. 6) La nave ammiraglia si avvicina rapidamente, con la prua armata di un enorme rostro.

renda conto il rostro è penetrato in profondità nella chiglia del *Durenor,* e senti l'ultimo, disperato, ordine dell'ammiraglio.

"Abbandonate la nave!"

Ormai siete in balia della flotta nemica, e il *Durenor* sta colando a picco.

Se vuoi saltare sul ponte della nave fantasma, vai al **30.**

Se vuoi tuffarti in acqua per raggiungere un'altra nave di Durenor, vai al **267.**

101.

Come piombi nella cabina il capitano solleva la testa dalla carta di navigazione. "Incendio nella stiva!" riesci a dire con un filo di voce.

In un attimo il capitano è fuori, e ordina all'equipaggio di riempire i secchi d'acqua e di prendere coperte per soffocare il fuoco. Il fumo ormai è molto denso, e quando le fiamme cominciano a uscire dalla stiva l'attività sulla nave diventa frenetica. Ci vuole più di un'ora per contenere l'incendio, e i danni sono molto gravi. L'intera riserva di cibo e acqua potabile si trovava proprio in quella stiva, e inoltre la struttura della nave è rimasta danneggiata.

Il capitano emerge dalla stiva tra le volute di fumo, e ti si avvicina con la faccia coperta di caligine. Tiene un involto sotto il braccio: "Dobbiamo parlare in privato, signore" dice sottovoce. Senza rispondere lo segui nella sua cabina.

Vai al **222.**

102.

Tarnalin è uno spettacolo incredibile. La galleria, di un diametro di una trentina di metri, porta alla capitale passando sotto la cerchia dei monti Hammerdal. Di solito c'è un intenso traffico di carri e persone che vanno e vengono da Port Bax. Ma quando entri è deserta, c'è solo un carro di frutta rovesciato, e la strada che scompare in profondità alla luce delle torce è vuota e silenziosa.

Mentre cammini ti assale il sospetto che forse gli Helgast ti hanno preceduto. Cammini per quasi un'ora, poi la galleria si biforca.

Se vuoi andare a sinistra, vai al **64.**
Se vuoi andare a destra, vai al **164.**
Se hai l'Arte dell'Orientamento, vai al **325.**

103.

La Vigorilla è un'erba aromatica, molto ricercata per le sue proprietà medicinali. Ne trovi abbastanza per un Pasto; in più ricordati che la Vigorilla ti fa recuperare 3 punti di Resistenza. Fai un mazzetto e torni alla diligenza.

Vai al **249.**

104.

I pescatori ti guardano a bocca aperta, come se vedessero un morto resuscitato. All'improvviso uno di loro rovescia il tavolo con un calcio, e insieme agli altri se la fila dalla porta posteriore. Con un salto oltrepassi il tavolo e li segui sulla strada ormai buia.

Se vuoi continuare l'inseguimento, vai al **231.**
Se decidi di lasciarli andare, vai al **177.**

105.

Sfortunatamente la fune è stata indebolita con un colpo di daga, e rischia di cedere sotto il tuo peso.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino per vedere se la fune e la tua fortuna sono abbastanza solide.

Da 0 a 4, vai al **286.**
Da 5 a 9, vai al **120.**

106.

La lancia è di metallo, ma è leggera come se fosse di legno. Distingui dei simboli magici e i caratteri di un antico alfabeto. La estrai lentamente, mentre l'uomo emette un lungo sospiro di sollievo. Stai per esaminare la sua ferita quando senti un terribile dolore alla testa, così violento che ti fa crollare a terra. Perdi 2 punti di Resistenza.

Improvvisamente l'uomo balza in piedi, ma la tua sorpresa si trasforma ben presto in orrore di fronte alla spaventosa metamorfosi che si produce in lui. La pelle del viso si raggrinzisce e cambia colore, diventa più scura e si decompone rapidamente lasciando il cranio allo scoperto. I suoi occhi si accendono di un bagliore rossastro e dalle mascelle spuntano delle lunghe zanne. Il terrore ti paralizza quando ti rendi conto che si tratta di un Helgast, uno dei diabolici luogotenenti dei Signori delle Tenebre. Ti sta attaccando con il suo Psicolaser. Se non hai lo Psicoschermo perdi 2 punti di Resistenza in ogni scontro che sostieni con lui; è insensibile alle armi normali e al tuo Psicolaser. Puoi ferirlo soltanto con la Lancia Magica.

Helgast: Combattività 22 Resistenza 30.

Non puoi sottrarti al combattimento e devi combattere fino alla morte.

Se vinci puoi tenere la Lancia, che devi segnare nella casella "Oggetti Speciali" scrivendo *Lancia Magica.*

Adesso vai al **320.**

107.

Il capitano ordina di accostare. Salendo a bordo del mercantile sei sconvolto dalla visione che ti si presenta. Il ponte è coperto dai corpi dei marinai, molti trafitti da frecce. Devono aver opposto una accanita resistenza per difendere il carico, ma nelle stive non c'è più niente. Scendi sotto coperta e trovi il capitano nella sua cabina. È ferito gravemente e sta per morire.

Se hai l'Arte della Guarigione, vai al **74.**
Altrimenti vai al **294.**

108.

Una delle ruote è finita in un fosso, e ha tre raggi spezzati: bisogna sostituire la ruota. Ti offri di aiutare il cocchiere a sollevare la diligenza facendo leva con un tronco, così la nuova ruota può essere sistemata al suo posto.

Sei nel momento del massimo sforzo quando improvvisamente i cavalli si impennano e scattano in avanti. Il tronco schizza all'indietro e ti colpisce in piena faccia, buttandoti a terra. Sei stordito e perdi 2 punti di Resistenza. Il cocchiere non è così fortunato: rimane sotto la diligenza, e mentre muore tra le tue braccia ha il tempo di sussurrare: "Non è un incidente... ho visto..."

Se hai l'Arte del Sesto Senso, vai al **343.**
Altrimenti, vai al **168.**

109.

L'ammiraglia della flotta fantasma è in preda alle fiamme. Dai ponti escono nere volute di fumo e lingue di fuoco rossastre filtrano tra le assi di legno marcito.



Improvvisamente senti un battito d'ali. C'è un Kraan che volteggia sopra di te cercando di afferrarti con gli artigli. Ti prende per il mantello e ti solleva in aria. Ma sarà un breve volo: sfoderi la Spada del Sole e la affondi nel ventre del mostro, che molla la

presa con un grido di agonia. Chiudi gli occhi e preghi che il cielo te la mandi buona.

Vai al **120**.

110.

La guardia non ti crede e ti attacca con la spada.

Guardia: Combattività 15 Resistenza 22

Se non hai un'arma togli 4 punti di Combattività.

Puoi evitare il combattimento in qualsiasi momento andando al **65**.
Se vinci, vai al **331**.

111.

Le guardie abbassano le armi malvolentieri, e ti permettono di attraversare il ponte. Mentre passi ti guardano insistentemente e bisbigliano qualcosa tra loro. Una volta attraversato lo stretto allunghi il passo, potrebbero cambiare idea e arrestarti. Dopo quasi un'ora arrivi a un incrocio, dove un cartello rivolto a est indica PORT BAX - 5 KM.

Dovresti arrivarci in meno di un'ora.

Vai al **265**.

112.

Improvvisamente ricordi cosa ti è stato detto riguardo alla bottega con la porta arancione. È il quartier generale della famigerata polizia segreta di Lachlan. Entrare qui sarebbe più pericoloso che entrare in una stanza piena di Drakkar, quindi ti allontani rapidamente verso nord.

Vai al **230**.

113.

È Vonatar, il traditore, il mago che ha rinnegato la confraternita di Toran. È maestro nelle arti nere, e in più dispone del potere che gli viene dai Signori delle Tenebre. Erano i suoi agenti quelli che hanno tentato di assassinarti durante il viaggio, ed è lui che comanda la flotta fantasma. Distruggi Vonatar e distruggerai la malefica energia che muove la flotta fantasma.

Puoi scalare la torre e attaccare Vonatar, andando al **73**.
Se non vuoi rischiare la vita contro questo potentissimo mago puoi fuggire saltando in acqua: vai al **267**.

114.

Dopo tre ore di cammino lungo la costa deserta comincia a cadere la notte. Il terreno è piatto e arido, e non c'è segno di vita. Alla fine decidi di riposare sotto un grande albero al bordo della strada: usando lo Zaino come cuscino ti addormenti avvolto nel caldo mantello.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino.

Da 0 a 3, vai al **206**.
Da 4 a 7, vai al **63**.
Se esce 8 o 9, vai all'**8**.

115.

La zona intorno alla torre è stata liberata dalla vegetazione, e l'erba appare calpestata. Mentre cerchi di individuare la serratura, la porta rivestita di ferro si apre, e ti trovi davanti agli occhi uno

spadone impugnato da un cavaliere della Montagna Bianca.

"Dimmi cosa cerchi e non mentire; altrimenti ti risponderò con il ferro di questa spada".

Se vuoi dire al cavaliere il vero scopo della tua missione, vai all'**80.**
Se vuoi nascondergli la verità, vai al **324.**
Se vuoi estrarre la tua Arma e combattere, vai al **162.**

116.

Usando la tua Arte Ramas indovini dove si trova la biglia: per te la terracotta è trasparente come il vetro.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino e aggiungi 5. Questo è il numero di Corone che vinci prima che quel furfante se ne accorga e sospenda il gioco.

Con la borsa di nuovo rifornita torni al banco, e paghi 1 Corona per avere una stanza.

Vai al **314.**

117.

È una grossa diligenza, simile a quelle che prestano servizio sui lunghi tragitti a Sommerlund. Il cocchiere ferma i cavalli e ti fissa da sotto la larga falda del cappello: gli chiedi dove sta andando.

"A Ragadorn - risponde - dovremmo esserci per mezzogiorno. Il biglietto costa 3 Corone, ma se viaggi sul tetto ne basta una".

Se vuoi viaggiare all'interno, paga 3 Corone e vai al **37.**
Se preferisci viaggiare sul tetto, gli dai una Corona e vai al **148.**
Se non hai denaro devi continuare a piedi. Vai al **292.**

118. *(fig. 7)*

Saluti Rygar ed entri in Tarnalin. La galleria, che ha un diametro di più di 30 metri, porta alla capitale passando sotto la cerchia dei monti Hammerdal. È illuminata da torce per tutta la sua lunghezza. Di solito c'è un intenso traffico di mercanti che vanno e vengono da Port Bax, ma adesso è completamente deserta; c'è solo un carro di frutta rovesciato. Mentre avanzi, ti assale il dubbio che gli Helgast ti abbiano preceduto.

Dopo circa mezz'ora di cammino vedi una strana creatura sopra un carro più avanti. È alto circa settanta centimetri e sembra un topo d'acqua, solo più grande. Potrebbe essere una specie particolare che vive quaggiù, ma vedi che indossa una variopinta giacca di toppe di cuoio, e tiene in mano qualcosa che sembra una lancia. Quando ti avvicini si volta a guardarti annusando intorno e fissandoti con gli occhi vivaci. Poi di scatto corre dentro una galleria più piccola, sul lato sinistro.

Se vuoi seguirlo, vai al **23.**
Se vuoi lasciar perdere, vai al **340.**
Se possiedi l'Arte dell'Affinità animale, vai al **279.**

119.

Pezzi di trave, assi divelte e vele stracciate



(fig. 7) La strana creatura indossa una variopinta giacca di toppe di cuoio, e tiene in mano qualcosa che sembra una lancia.

galleggiano sull'acqua mossa. Sono i resti di una nave mercantile. Ad un tratto vedi un uomo aggrappato allo sportello di un boccaporto. Con l'aiuto di una scala di corda il poveraccio viene fatto salire a bordo.

"Pirati..." è l'unica cosa che dice prima di accasciarsi sul ponte. Viene avvolto in una coperta e portato di sotto; le sue ferite sono gravi e sta per morire.

"Questa è opera dei pirati Lakuri", ti confida il capitano, "anche se è strano incontrarli in queste acque. Devono puntare a un ricco bottino per essersi allontanati così dalle loro basi".

Mentre la nave riprende la rotta per Durenor non puoi fare a meno di pensare che il ricco bottino sei tu.

Vai al **240.**

120.

Sei fortunato, perché cadi esattamente sul ponte del *Kalkarm,* una nave da guerra di Durenor. Qui i soldati hanno avuto uno scontro durissimo ma hanno respinto il nemico, e stanno tagliando i grappini d'arrembaggio che ancora legano la nave a quella del nemico. Dal fumo sbuca Lord Axim, con il volto insanguinato e lo scudo ammaccato.

"Grazie al cielo sei ancora vivo, Lupo Solitario. La battaglia è stata dura, e abbiamo subito molte perdite, ma mi rincuora vederti sano e salvo", dice accostandosi alla murata. "Guarda, la loro ammiraglia è in fiamme".

In lontananza vedi il bastimento maledetto affon-

dare lentamente tra le spire di fumo. Ora il *Kalkarm* sta manovrando per districarsi dai rottami. Si sta alzando il vento, che gonfia le vele lacere e dissipa il fumo della battaglia. Lord Axim ordina di issare lo stendardo di Durenor per chiamare a raccolta le altre navi. Per la prima volta dall'inizio della battaglia vedi tutte le navi della flotta di Durenor, mentre le navi della flotta fantasma seguono la loro ammiraglia nel gelo degli abissi.

"Il sortilegio è infranto, abbiamo vinto la battaglia", dice Lord Axim contemplando il mare ormai tranquillo.

Vai al **225.**

121.

Correndo per il Vicolo della Vedetta arrivi sulla sponda del fiume Dorn, che taglia in due la città. Alla tua sinistra c'è il ponte, un intrico di ferro arrugginito, unico collegamento tra le due parti della città. Seguito dalle grida dei ladruncoli ti fai largo tra la folla che ingombra il ponte. Quando sei dall'altra parte i tuoi inseguitori rinunciano, e tu imbocchi una strada piena di immondizie, la Via di Levante.

Vai al **186.**

122.

La strada segue le mura della città verso nord. Sulla tua destra vedi una bottega con la porta arancione; a differenza delle altre botteghe non porta alcuna insegna. Improvvisamente ti tornano in mente i racconti di un cavaliere Ramas che era tornato da Ragadorn circa un anno prima, e che aveva parlato di questa porta arancione.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino.

Da 0 a 4, vai al **46.**
Da 5 a 9, vai al **112.**
Se hai l'Arte del Sesto Senso, via al **96.**

123.

Una forza misteriosa percorre il tuo corpo. Istintivamente alzi la spada, ed ecco che un raggio di sole viene a riflettersi sulla punta illuminando la Camera Reale di un bagliore accecante. Ma quasi subito la luce si affievolisce, e ti accorgi della mano di Lord Axim sulla tua spalla: "Vieni, Lupo Solitario, saranno lunghi i preparativi per il viaggio di ritorno a Sommerlund". Riponi la Spada del Sole nel fodero tempestato di gemme e segui Lord Axim fuori dalla Camera Reale.

Vai al **40.**

124.

Frugando sul suo corpo non trovi nessuna prova che fosse lei quella che voleva ucciderti. Trovi 42 Corone, una Daga e un Pugnale. Puoi prendere quello che vuoi, annotandolo sul Registro di Guerra.

Vai al **33.**

125.

Ti precipiti fuori dalla taverna per la porta laterale e lungo il vicolo ti dirigi verso la piazza principale. Alla banchina sono ormeggiate molte navi e barche a remi. I malviventi non sono lontani e devi agire subito.

Molli l'ormeggio e salti dentro una piccola barca.

Trovi una pagaia e ti dirigi verso la *Freccia Blu*, ancorata trecento metri al largo.

Vai al **300**.

126.

L'uomo tira un cordone nascosto, e subito quattro guardie armate si precipitano nella stanza.

"Questi documenti sono falsi! Sei una spia, o forse peggio! Comunque ti accorgerai presto come trattiamo quelli della tua risma, qui a Port Bax. Portatelo via!"

Prima di poter aprir bocca vieni afferrato per le braccia e portato in prigione. Tutto il tuo equipaggiamento viene sequestrato, e così le Armi e gli Oggetti Speciali, e finisci in una cella piena di brutti ceffi. Molti di loro hanno sul polso sinistro uno strano tatuaggio che raffigura un serpente: il segno di Vonatar, il traditore. E mentre le guardie, esaminando le tue cose, si rendono conto della tua vera identità, tu stai esalando l'ultimo respiro, strangolato dagli agenti del mago infernale.

A Port Bax la tua missione si è tragicamente interrotta.

127.

Ti svegli all'alba al rumore insistente della pioggia sul selciato.

Sono passati sei giorni da quando sei partito da Holmgard, e devi fare un Pasto, altrimenti perdi 3 punti di Resistenza. Raccogli le tue cose e lasci la stanza. Scendendo le scale traballanti vedi il taverniere intento a lavare il pavimento.

Se vuoi chiedergli come arrivare a Durenor, vai al **217.**

Se vuoi andar via senza parlare con lui, vai al **143.**



128.

Mentre alzi la Spada del Sole, pronto per affrontare il nemico, la lama si illumina tutta di una luce dorata. Devi affrontare sei morti viventi, e combatterli come un solo nemico.

Equipaggio fantasma:
Combattività 13 Resistenza 19

Ricordati di raddoppiare tutti i punti di Resistenza che perdono.

Se vinci, vai al **237.**

129.

Cammini lungo i magazzini che si affacciano sul fiume, finché svolti a destra in Via delle Tombe.

In mezzo alla strada stanno avanzando quattro guardie armate fino ai denti. Per non rischiare di essere fermato ti nascondi in una viuzza laterale, ma

le guardie si fermano proprio davanti all'imboccatura. Se una di loro gira la testa ti vede sicuramente. Dietro di te c'è una finestrella, che porta in una taverna affollata.

Senza un attimo di esitazione salti dentro.

Vai al **4.**

130.

Il prete si avvicina "Devi riposare anche tu, come tutti", dice. "Capisco il tuo problema, amico mio, e lascia che metta in pratica quello che predico". Dicendo così ti accompagna al banco e mette una Corona in mano al taverniere. "Una stanza per il mio amico", dice con un sorriso.

Vai al **314.**

131.

Gli chiedi cosa vogliono. Per tutta risposta estraggono da sotto la giacca dei lunghi pugnali ricurvi. Il capo viene avanti e ti chiede il denaro, ma siccome esiti grida: "Prendetelo!", e si lanciano tutti su di te.

Se non hai Armi togli 4 punti dalla tua Combattività e combatti a mani nude. Devi combatterli uno alla volta.

Capo: Combattività 15 Resistenza 23
Ladro 1: Combattività 13 Resistenza 21
Ladro 2: Combattività 13 Resistenza 20

Durante il combattimento puoi fuggire, andando al **121.**
Se li uccidi tutti tre, vai al **301.**

132.

Cadi nella strada fangosa tra una pioggia di vetri rotti. Sei intontito ma illeso. Un contadino armato con una sbarra tenta di fracassarti il cranio, ma rotolando di lato eviti il colpo e alzandoti di scatto corri via per la strada tortuosa. Ti viene incontro uno Zall a cavallo con la lancia alzata: sta per infilzarti, ma schivi il colpo e afferrando la lancia lo trascini giù da cavallo.

Se vuoi colpirlo con la sua lancia, vai al **317.**
Se vuoi prendere il cavallo e fuggire, vai al **150.**

Se vuoi tenere la lancia ricordati di segnarla sul Registro di Guerra.

133.

Guardando il marinaio negli occhi concentri il tuo Psicolaser sulla sua mano aperta. Improvvisamente l'uomo cade all'indietro dalla sedia, tenendosi la mano come se avesse raccolto un carbone ardente. Quando gli spieghi cos'è successo ti guarda stupefatto.

Vai al **268.**

134. *(fig. 8)*

Improvvisamente dall'oscurità esce un urlo spaventoso. Stai fissando gli occhi incandescenti di un Helgast. Mentre quello cerca di strangolarti cadi a terra in preda al terrore.

Se hai una Lancia Magica, vai al **38.**
Altrimenti vai al **304.**



(fig. 8) Stai fissando gli occhi incandescenti di un Helgast.

135.

Il cavaliere indica il bosco dietro di te e dice bruscamente "Quello è il tuo rifugio". Prima che tu possa replicare è tornato nella torre, sbarrando la pesante porta. La foresta è molto fitta, e il sottobosco è un intrico di rovi ed erbacce: sarebbe impossibile entrare a cavallo. Dovrai lasciarlo qui e proseguire a piedi.

Vai al **244.**

136.

"La tariffa per Port Bax è di 20 Corone" dice il cocchiere.

Se hai abbastanza denaro e puoi comprare il Biglietto, vai al **10.**
Altrimenti vai al **238.**

137.

A un incrocio svolti a sud, per Via del Cavallo Nero. Poco più avanti trovi Via del Sale sulla sinistra. La pioggia è sempre più insistente.

Se vuoi andare a sud, per Via del Cavallo Nero, vai al **259.**
Se vuoi prendere Via del Sale, vai al **20.**

138.

Hai camminato per quasi due ore quando arrivi in cima a una collina, e vedi la foresta di Durenor che si estende davanti a te. La strada continua verso est e al limitare del bosco c'è una torre di legno. Vedi la sagoma di un soldato di guardia.

Se vuoi continuare verso la torre, vai al **232.**

continua

Se preferisci evitare la guardia e fare un ampio giro per entrare nella foresta più a sud, vai al **244.**



139.

La tua abilità nell'Arte della Caccia ti permette di riconoscere i frutti velenosi e mangerecci che crescono in queste foreste. Questo frutto si chiama Manguya, ed è dolce e nutriente. Ne mangi a sazietà e ne raccogli altri, sufficienti per due Pasti.

Dietro gli alberi di Manguya vedi una larga strada che corre lungo la costa.

Se vuoi andare a est, vai al **27.**
Se vuoi andare a ovest, vai al **114.**

140.

Le guardie osservano con rispetto il Sigillo: la sua storia è molto nota alle genti di Durenor. Si dice che tra tutti i tesori andati persi nella storia di Durenor, questo sia l'unico che nessuno vorrebbe veder tornare. Le facce preoccupate delle due guardie dicono chiaramente che hanno capito cosa significa il ritorno del Sigillo.

Una delle guardie ti scorta oltre lo stretto di Ryme e poi lungo la strada nella foresta che arriva a un incrocio. C'è un cartello che indica PORT BAX - 5 KM, verso est.

"Ora devo lasciarti e tornare allo stretto. Presto la guerra proietterà la sua nera ombra su queste terre e ci sarà bisogno di me sul confine. Che il cielo ti protegga!"

Guardi il soldato che si allontana prima di dirigerti a est. Dovresti essere a Port Bax entro un'ora.

Vai al **265.**

141.

Quando l'albero di maestra si abbatte sul ponte un pezzo di pennone ti colpisce alla testa e sei sbalzato fuori bordo. Respirando a fatica riesci a tornare in superficie e ti afferri a un boccaporto che galleggia. Sei intontito, e perdi 2 punti di Resistenza.

Cerchi di trascinarti sopra questa zattera di fortuna. Se indossi una Cotta di maglia devi liberartene, altrimenti anneghi di sicuro.

Sei allo stremo delle forze. Mentre le onde si accaniscono su di te scivoli in uno stato di incoscienza. Quando ti svegli, molte ore dopo, la tempesta è passata; dalla posizione del sole dovrebbe essere il tardo pomeriggio. In lontananza vedi una piccola barca da pesca e dietro ancora, sull'orizzonte, la terraferma. L'unico resto della *Freccia Blu* è il boccaporto al quale sei aggrappato.

Se vuoi fare dei segnali agitando il mantello, vai al **278.**

continua

Se preferisci tentare di raggiungere direttamente la costa, vai al **337.**

142.

L'uomo prende i soldi e ti dà un lasciapassare bianco, valido per sette giorni. Lo ringrazi ed esci: appena fuori giri a sinistra e vai verso le guardie in fondo alla strada.

Vai al **246.**

143.

Vai a sud lungo la banchina finché trovi una strada in direzione est. Quasi tutti i negozi sono chiusi, tranne uno. Sopra la porta c'è un cartello:

JELINDA KOOP - ALCHIMISTA
Compravendita di Pozioni Magiche

Se vuoi entrare, vai al **289.**
Se preferisci proseguire, vai al **186.**

144. *(Fig. 9)*

Un Nukkin più grande degli altri, con un variopinto mantello di sete colorate, ordina ai suoi di prendere le armi e farti uscire. Ma quando cominci a parlare nella loro lingua un silenzio stupito si diffonde nella caverna. Non avevano mai visto una cosa simile, e restano a guardarti a bocca aperta.

Il Nukkin più grande degli altri ti rivolge la parola, e dice di essere il capo. Si chiama Nukkanor e ti invita ad accomodarti su un piattaforma al centro della caverna.

Nel loro strano linguaggio gli dici che sei di Sommerlund e che stai andando a Hammerdal. Nukkanor sembra un po' spaventato, ma riesci a



(fig. 9) Il Nukkin più grande degli altri ti rivolge la parola.

capire con qualche difficoltà che due ore prima sono arrivati due Helgast; così si spiega la galleria completamente deserta. Certamente ti hanno teso un agguato, ma Nukkanor è disposto a dirti dove sono. Accetti con gratitudine e scendi con lui dalla piattaforma.

I Nukkin ti accolgono come uno di loro, e ti offrono del cibo per il tuo viaggio, ti basterà per due Pasti. Li saluti e segui Nukkanor lungo uno dei tanti corridoi che partono dalla caverna. Dopo un'ora di cammino nell'oscurità si ferma e indica una stretta fessura, da cui filtra un raggio di luce. Uscendo di là sarai al sicuro.

Ringrazi Nukkanor per il suo aiuto, e dentro di te ringrazi i tuoi maestri che ti hanno insegnato l'Arte dell'Affinità animale. Ti infili nella stretta fessura e ti ritrovi sul tunnel principale. Stai pensando a quanto sono gentili i Nukkin, quando ti accorgi che ti hanno rubato tutto il tuo oro. Segna la perdita sul Registro di Guerra.

Continua lungo la galleria e vai al **349.**

145.

Stai diventando sempre più debole. Dopo quella che ti sembra un'eternità riesci a trovare le foglie di Vigorilla e a inghiottirne un paio. In pochi secondi vomiti tutto quello che hai mangiato, e cadi in un sonno agitato.

Passa un'ora prima che ti svegli, e stai ancora molto male. Perdi 5 punti di Resistenza.

Mentre recuperi lentamente le forze lo spavento si trasforma in rabbia. Raccogli le tue cose e lasci la stanza, deciso a metter le mani su chi ha tentato di assassinarti.

Vai al **200.**

146.

Avevi ragione. La nuvola è composta di enormi Zaldan, una specie di Kraan giganteschi. Appese ai loro artigli ci sono delle reti, piene di Giak, che i Zaldan lasciano cadere sul ponte. Una di queste cade proprio dietro di te: alcuni Giak muoiono schiacciati, ma gli altri non perdono tempo e ti attaccano. Devi combatterli come un solo nemico.

Giak: Combattività 15 Resistenza 15.

Se vinci vai al **345.**



147.

Il tuo intuito ti dice che non hai scelta. L'unica via per attraversare lo stretto di Ryme e raggiungere Port Bax è il ponte.

Vai al **47.**

148.

Ti avvolgi nel mantello e tiri su il cappuccio. Il cocchiere incita i cavalli e la diligenza riprende la sua corsa sulla strada costiera verso Ragadorn. Durante il viaggio parli con il cocchiere e vieni a sapere delle cose interessanti sul porto di Ragadorn.

Da quando, tre anni fa, è morto Killian il condottiero, il governo delle città è nelle mani di Lachlan, suo figlio. Lui e i suoi uomini non sono che banditi: succhiano il sangue al popolo con tasse pesantissime e uccidono tutti quelli che si oppongono.

Hai fame, e durante il viaggio devi fare un Pasto, altrimenti perdi 3 punti di Resistenza.

Finalmente in lontananza appaiono le mura di Ragadorn. Mentre il campanile suona le dodici, la diligenza entra dalla porta occidentale e si ferma.

"Se vuoi andare a Durenor devi prendere la diligenza che parte dalla porta orientale - ti dice il cocchiere - Sbrigati però, perché parte all'una".

Lo ringrazi e salti giù mentre senti per la prima volta il fetido odore di questo squallido porto. Un cartello arrugginito penzolante dal muro dice "Benvenuti a Ragadorn".

Se vuoi andare a nord lungo il viale del Tramonto, vai al **122.**
Se vuoi andare a sud, vai al **323.**
Se vuoi andare a est, lungo il Vicolo dei Ratti, vai al **257.**

149.

Questa guardia è sicuramente un leale soldato di Durenor. Se cerchi di corromperlo si offenderà e vorrà combattere.

Se vuoi mostrargli il Sigillo di Hammerdal, vai al **223.**
Se preferisci di no, o non lo hai, o vuoi far finta di essere un mercante, vai al **250.**

150.

Sproni il cavallo lungo la viuzza tortuosa, attraversi un ponte di legno e sali una ripida altura. Al chiarore lunare intravvedi un cartello che indica: Port Bax - 80 km.



Cavalchi senza sosta per tutta la notte. È l'alba ormai quando il paesaggio cambia completamente: le aride distese desertiche lasciano il posto a verdi pascoli solcati da acque. Più in là, sull'orizzonte si estende una lunga linea scura: è la foresta di Durenor, la frontiera naturale che separa il Regno delle Montagne dal deserto senza vita. È una visione che riempie il cuore di speranza.

Sei a un giorno di cavallo da Port Bax, ma dopo una

notte in sella devi fare un Pasto, altrimenti perdi 3 punti di Resistenza. Se hai l'Arte dalla Caccia puoi adoperarla per catturare della selvaggina.

Rimonti a cavallo e dopo un'ora arrivi a un bivio, senza alcuna indicazione.

Se vuoi andare a sinistra, vai al **261.**
Se vuoi andare a destra, vai al **334.**

151.

Con la tua abilità di imitare il dialetto di Ragadorn inganni la guardia, dicendo che c'è una rissa giù in strada.

Per vedere se il trucco funziona scegli un numero dalla Tabella del Destino.

Da 0 a 4, vai al **262.**
Da 5 a 9, vai al **110.**

152.

È la mattina del trentatreesimo giorno da quando sei partito, e stai entrando a Port Bax al fianco di Lord Axim.

I preparativi per la guerra sono terminati. I galeoni della flotta di Durenor sono alla fonda nel porto, pronti a far vela verso Sommerlund. A bordo ci sono i valorosi guerrieri del Regno delle Montagne, impazienti di affrontare i Signori delle Tenebre. Hanno giurato di lottare fino alla morte per liberare Holmgard dall'assedio.

Tu viaggerai sul *Durenor*, l'ammiraglia della flotta. Sali a bordo con Lord Axim e vieni accolto dall'ammiraglio Calfen, comandante in capo, mentre tutt'intorno ferve l'attività. In meno di un'ora il porto è lontano e sull'orizzonte si vedono appena le più alte torri di Port Bax.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino.

Da 0 a 3, vai al **216.**
Da 4 a 6, vai al **49.**
Da 7 a 9, vai al **193.**

153.

Lasci perdere il gioco delle tre ciotole e ti metti a seguire una partita a carte. Noti che uno dei giocatori sta barando.

Se vuoi accusarlo davanti a tutti, vai al **241.**
Se preferisci far finta di niente, vai al **130.**

154.

L'alloggiamento dell'equipaggio è angusto e soffocante, ma nonostante la scomodità e il cibo povero (tanto che perdi 2 punti di Resistenza) gli uomini sono contenti che tu abbia accettato il loro invito, e sei trattato come un ospite di riguardo.

Dopo cena ti propongono di rischiare qualche soldo in una partita a Oblò.

Se vuoi tentare la fortuna, vai al **308.**
Se preferisci rifiutare, dai la buonanotte e torna alla tua cabina, andando al **197.**

155.

Dopo un paio di chilometri arrivi a un lungo ponte di pietra. Sembra che il fiume sia in piena e che stia per travolgere gli argini, ma capisci subito che questo è

lo stretto di Ryme, che ha una larghezza massima di 5 km, e una profondità di quasi 2 km. Agli albori del mondo qui la terra si è aperta, separando Durenor dal resto del paese.

Sul cartello all'estremità del ponte c'è scritto: PORT BAX - 6 KM.

Emetti un sospiro di sollievo, sei sulla strada giusta e potresti arrivare in città entro un'ora.

Vai al **265.**

156.

Il cocchiere si arrabbia e grida: "Hai una lunga camminata davanti a te, straniero!" e ti sbatte la porta in faccia. Non hai soldi per prendere una stanza, e decidi di dormire nella stalla.

Vai al **213.**

157.

La guardia è furibonda e si lancia giù per le scale contro di te, con la spada in pugno. Se non hai un'Arma togli 4 punti dalla tua Combattività e affrontalo a mani nude.

Guardia: Combattività 15 Resistenza 22.

Puoi fuggire in qualsiasi momento, andando al 65.
Se vinci, vai al **331.**

158.

Il prete non sembra sorpreso del tuo attacco, ed estrae una spada nera da sotto le vesti.

Prete: Combattività 16 Resistenza 23.

Se vinci, vai al **220.**

159.

Cadi ai piedi di un enorme abete. Cerchi di stare in piedi, ma il dolore allè gambe e al fianco è tale che crolli e perdi conoscenza. È un sonno che ti risparmierà il dolore delle lame Helgast, ma dal quale non ti sveglierai più.

La tua missione è finita qui.

160.

"Perdonami signore, non volevo spaventarti". L'uomo sembra teso, e la mano che ti porge trema visibilmente.

Gli stringi la mano con qualche riluttanza, e andate a sedervi a un tavolo. Il posto è deserto, ci sono solo due topi alle prese con un pezzo di formaggio.

"Il capitano Kelman mi ha detto di portarti alla *Freccia Blu*, ma devo essere sicuro che tu sia Lupo Solitario, il cavaliere Ramas. Puoi provare la tua identità?" Decidi di fargli vedere la tua abilità in una delle Arti Ramas.



Se vuoi esibirti nell'Arte della Guarigione, vai al **16.**
Se vuoi far vedere la potenza dello Psicolaser, vai al **133.**

continua

Se vuoi mostrare la tua abilità nella Scherma, vai al **255.**

Se vuoi dar prova della Affinità animale, vai al **203.**

Se vuoi dare una dimostrazione di Telecinesi, vai al **48.**

Se non hai nessuna di queste Arti, o non vuoi farle vedere, vai al **348.**

161.

La bottega è deserta. Per qualche minuto dai un'occhiata alla merce, ma non compare nessuno. Stai per andartene quando vedi una mappa appesa dietro la porta. È la pianta di Ragadorn. Individui subito la stazione di posta vicino alla porta orientale: da lì partono i mezzi per Port Bax. Ti fissi nella mente l'itinerario per arrivare alla porta orientale e lasci il negozio. Torni su Vicolo dei Ratti e prendi verso est per arrivare al ponte di Ragadorn, l'unico collegamento tra le due parti della città. Ti fai strada a gomitate tra la folla che ingombra il ponte e imbocchi la Via di Levante.

Vai al **186.**

162.

Lancia il suo grido di battaglia e cerca di colpirti.

Cavaliere: Combattività 20 Resistenza 27.

Puoi sottrarti al combattimento in qualsiasi momento fuggendo tra gli alberi, andando al **244.**

Se vinci, vai al **302.**

163.

"Il vento ci è favorevole, e la *Freccia Blu* è la nave più veloce che solchi questi mari" dice il capitano.

E infatti dopo un po' la nave pirata scompare all'orizzonte.

"Sono venticinque anni che sto in mare, e non ho mai visto i pirati Lakuri spingersi così a nord", dice accarezzandosi la barba. "Devono puntare a un ricco bottino per essersi allontanati tanto dalle loro basi".

E mentre il capitano torna nella sua cabina hai la spiacevole sensazione che il bottino sei tu.

Vai al **240.**

164.

Cammini per quasi due chilometri nella galleria deserta quando vedi delle scale di pietra scolpite nella parete a sinistra. Portano a una stretta piattaforma che corre tutto lungo la volta e che serve per la manutenzione delle torce.

Se vuoi salire per dare un'occhiata alla piattaforma, vai al **52.**

Se vuoi lasciar perdere, vai al **256.**

Se hai l'Arte del Sesto Senso, vai al **172.**

165.

Metti il denaro nella borsa e le porgi il Sigillo. Lei te lo strappa di mano e lo osserva attentamente. Mentre esci la senti ridacchiare tra sé, e ti chiedi se non hai commesso un grosso errore.

Vai al **186.**

166. *(Fig. 10)*

Sali sul ponte dove infuria una violenta battaglia. La flotta di Durenor è circondata dalle navi fantasma. Improvvisamente dalla torre della nave su cui ti trovi scocca un fulmine che va a colpire una nave di Durenor a neanche cinquanta metri di distanza. Vedi con orrore i soldati che saltano in acqua con i vestiti e i capelli in fiamme.

Se vuoi salire sulla torre, vai al **328**.
Se vuoi fuggire dalla nave gettandoti in acqua, vai al **267**.

167.

"Abile mossa, Lupo Solitario. Ma questa volta ti ho in pugno".

Il capitano Kelman muove il suo pezzo con un sorriso di trionfo, che però presto si trasforma in sbalordimento quando fai la tua contromossa: "Parità" replichi freddamente, mentre il capitano fissa la scacchiera incredulo.

"Le Arti Ramas non finiranno mai di stupirmi", dice scuotendo il capo. Gli dai la buonanotte e lo lasci immobile davanti alla scacchiera.

Vai al **197**.

168.

Uno dopo l'altro compaiono gli altri passeggeri e si raccolgono intorno al corpo del cocchiere. "Dobbiamo seppellirlo", dice il prete.

Annuisci in silenzio e scavi una fossa per lo sventurato. Tornando alla diligenza discutete sul da farsi.



(fig. 10) I soldati saltano in acqua con i vestiti e i capelli in fiamme.

"Conosco la strada per Port Bax, è meglio che guidi io" dice Halvork.

"Spero che non accusino noi" dice il prete nervosamente.

"È la volontà degli dei" afferma Dorier.

"Anch'io ne sono sicuro - dice Ganon -. E i cavalieri della Montagna Bianca non mentono mai".

E infatti i cavalieri di Durenor dicono sempre la verità, anche contro il loro interesse. Le sue parole sembrano rassicurare il prete, e presto siete di nuovo in viaggio verso est. Nel tardo pomeriggio arrivate alla baia di Gorn, dove ci sono poche case e una stazione di posta: un villaggio di sbandati, ladri e Zall.

Gli abitanti accolgono con sospetto la notizia della morte del cocchiere, ma le parole di Dorier li tranquillizzano.

C'è solo una locanda in paese, che si chiama "Alle speranze perdute"; come tutte le abitazioni del paese, l'edificio è decrepito e trascurato. Dormire una notte costa 1 Corona.

Se puoi pagare, vai al **314.**
Altrimenti vai al **25.**

169.

Esci dalla casa da gioco e scoraggiato torni alla stazione di posta. In lontananza vedi la porta orientale della città, e la diligenza per Durenor pronta a partire. Devi assolutamente arrivare a Port Bax, è in gioco il futuro di Sommerlund. Evitando la guardia sali di nascosto sulla diligenza. Poco prima della partenza altri cinque passeggeri salgono in carrozza e si siedono intorno a te. La guardia chiude il portello e il viaggio comincia.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino.

Da 0 a 3, vai al **39.**
Da 4 a 6, vai al **249.**
Da 7 a 9, vai al **339.**

170.

La guardia esamina il tuo documento e fa una smorfia. "Questo è un salvacondotto commerciale, non è valido qui. Ci vuole un lasciapassare rosso per accedere al Settore Navale". Ti restituisce il documento e torna al suo posto.

Vai al **327.**

171.

Oltre gli alberi vedi una larga strada che corre lungo la costa.

Se vuoi andare a est, vai al **27.**
Se vuoi andare a ovest, vai al **114.**

172.

Il tuo Sesto Senso ti dice che una presenza maligna è celata nel buio della piattaforma.

Se vuoi salire lo stesso le scale, vai al **52.**
Se vuoi proseguire di corsa, vai al **256.**
Se vuoi tornare al bivio e prendere a sinistra, vai al **64.**

173.

Entri in un magnifico emporio, dove sono esposte le

più belle merci che si possono trovare in queste terre. Benché sia tardi il posto è affollato, ci sono gli armatori che contrattano con i mercanti sul prezzo delle merci. Il titolare dello spaccio ha l'aria di un giovane guerriero, e presiede alle compravendite dall'alto di un grande scanno intagliato. I suoi uomini indossano un'armatura nera, e nera è la nave che orna i loro scudi.



Per caso vedi un ragazzetto che sottrae una borsa con del denaro dalla cintura di un mercante, e la fa cadere abilmente nello stivale.

Se decidi di acchiappare il ragazzo per fargli restituire la borsa, vai al **91.**
Se vuoi seguirlo in strada per derubarlo a sua volta, vai al **6.**
Se fai finta di niente ed esamini le merci in vendita, vai al **283.**

174.

Il cavaliere si avvicina e dice: "Non ho mai visto un contadino che fosse in grado di comprarsi un cavallo. Tu non sei un contadino, sei di sicuro un ladro".

Tirandoti per la manica ti fa cadere a terra. Istintivamente impugni la tua Arma per difenderti.

Vai al **162.**

175.

"Se la stanno filando", dice il capitano, indicando una lancia che si dirige rapidamente verso un'altra nave all'orizzonte. "È senza bandiera, e il suo scafo ha una forma che non ho mai visto, è molto strano". La lancia sta raggiungendo la nave misteriosa, e come per magia si alza una fitta nebbia che avvolge entrambe le imbarcazioni. Un attimo dopo la nebbia scompare, e con essa la nave e la lancia.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino.

Da 0 a 4, vai al **53.**
Da 5 a 9, vai al **209.**

176. *(fig. 11)*

Per tre giorni e tre notti cavalcate lungo la strada che corre nella valle del fiume Duren. Sullo sfondo si stagliano le vette dei monti Hammerdal, entro la cui cerchia si trova la capitale.

È la mattina del quattordicesimo giorno di viaggio. Siete accampati presso una cascata, dove le acque del Duren precipitano per oltre 40 metri. State per partire quando un gruppo di sei cavalieri incappucciati compare sulla strada, bloccando il passaggio.

Il Gran Maresciallo Rygar dice di lasciarti passare perché porti un messaggio del Re. A Durenor



(fig. 11) Il Gran Maresciallo Rygar dice di lasciarti passare perché porti un messaggio del Re.

ostacolare un messaggero del Re costituisce un reato di alto tradimento, ma i cavalieri incappucciati non si impressionano affatto e restano al loro posto.

"Se non volete sentir ragione, sentirete il filo delle nostre spade" dice Rygar sguainando la spada e ordinando ai suoi di attaccare.

Se vuoi seguire Rygar, vai al **45**.
Se non vuoi attaccare i cavalieri, vai al **277**.
Se hai l'Arte del Sesto Senso, vai al **322**.

177.

Rientrando nella taverna vedi i marinai intorno al tavolo in centro che seguono una gara di braccio di ferro.

Se vuoi misurarti anche tu, vai al **276**.
Se vuoi parlare con il taverniere, vai al **342**.

178.

Il profumo che sale dal piatto ti fa venire l'acquolina in bocca, eppure hai la sensazione che qualcosa non vada. Appoggi il vassoio accanto alla porta. Sei sfinito dalla fame e decidi di dormire un po', prima di incontrare gli altri.

Quando ti svegli vedi due topi morti accanto al vassoio: il cibo era avvelenato! Lo spavento si trasforma presto in rabbia al pensiero che il veleno era destinato a te.

Raccogli le tue cose e lasci la stanza, deciso a scoprire chi ha tentato di ucciderti.

Vai al **200**.

179.

Grazie all'Arte del Mimetismo potresti restare nascosto sul carro di fieno aspettando il momento per filare.

Se vuoi fare così, vai all'**82.**
Se preferisci prendere un cavallo e lasciare il villaggio, vai al **150.**
Se vuoi entrare nella bottega, vai al **71.**

180.

O sono ciechi, oppure non hanno nessuna intenzione di salvarti. La barca continua a puntare al largo e scompare all'orizzonte. Strappi un'asse dal boccaporto e la usi per remare verso riva.

Vai al **337.**

181.

Questa strada è ancora più sporca e maleodorante di quella che hai lasciato, ma la vetrina di un negozio attrae la tua attenzione: ci sono molte cose interessanti, e tutte con il cartellino del prezzo.

Spada: 4 Corone
Pugnale: 2 Corone
Daga: 3 Corone
Martello: 6 Corone
Lancia: 5 Corone
Mazza: 4 Corone
Coperta di pelliccia: 3 Corone
Zaino: 1 Corona

Puoi entrare e comprare quello che vuoi, segnando tutto sul Registro di Guerra. Poi esci e continui verso il ponte di Ragadorn, l'unico collegamento tra le due parti della città. Facendoti largo tra la folla passi di là dal fiume e ti ritrovi in una strada piena di immondizie, la Via di Levante.

Vai al **186.**



182.

Devi trovare un riparo per la notte o rischi di venire arrestato dalle guardie. Il tuo intuito ti dice che la cosa migliore è tornare alla taverna e chiedere una stanza. Rinfrancato da una buona notte di sonno avrai le idee più chiare su come arrivare a Durenor.

Vai al **177.**

183.

Ti trovi sul bordo di una ripida scarpata, e nella fretta di fuggire inciampi e rotoli giù tra gli alberi.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino.

Da 0 a 8, vai al **311.**
Se esce il 9, vai al **159.**

184.

Quando il Drakkar cade ai tuoi piedi i pirati si spaventano e ripiegano sulla loro nave. Il capitano Kelman incita gli uomini e li guida contro il nemico in fuga: la *Freccia Blu* si stacca dalla nave nemica che ormai sta affondando.

"Ti siamo molto grati, giovane Ramas" ti dice il capitano afferrandoti le mani. "È un onore averti con noi!", mentre l'equipaggio manifesta il suo entusiasmo.

Dai una mano a soccorrere i feriti, mentre i carpentieri riparano i danni a prua. Un'ora dopo, con tutte le vele al vento, la *Freccia Blu* sta navigando verso Durenor.

Vai al **240.**

185.

Mentre corri sul ponte coperto di cadaveri sbucano due Drakkar che ti attaccano di sorpresa. Devi combatterli uno alla volta.

Drakkar 1: Combattività 17 Resistenza 25.
Drakkar 2: Combattività 16 Resistenza 26.

Puoi evitare il combattimento in qualsiasi momento buttandoti in acqua, andando al **286.**
Se li uccidi tutti due puoi saltare su una delle navi amiche, andando al **120.**

186.

Sei di fronte a un grande edificio con un cartello che dice

STAZIONE DI POSTA DI RAGADORN

Un cocchiere vestito di verde è seduto sotto un avviso dove c'è scritto "Port Bax - Durata del viaggio: 7 giorni"

Se vuoi comperare un biglietto, vai al **136.**
Se non hai soldi, vai al **238.**

187.

Frugando sui loro corpi trovi questi oggetti:
2 Lance
2 Spade
6 Corone d'Oro

Se vuoi prendere qualcosa, segnalo sul Registro di Guerra.

Fai rotolare i corpi nello stretto e attraversi il ponte di corsa, prima che arrivi qualcuno. Il sentiero oltre il ponte giunge a un bivio, dove un cartello indica

PORT BAX - 5 KM

Continui verso est, andando al **265.**

188.

La tua prontezza e la tua abilità ti hanno salvato da un morso velenoso. Il serpente striscia tra l'erba oltre la strada, e a questo punto decidi di raccogliere la tua roba e di passare il resto della notte dormendo sull'albero.

Vai al **312.**

189.

"Impostore!" grida, e sfodera la sua arma. Prima di poter reagire vieni ferito a un braccio e perdi 2 punti di Resistenza. Ti viene addosso e ti spinge attraverso la porta. Imprecando avvinghiati, rotolate per le scale della torre. Barcollando ti rialzi, ma il

cavaliere è già in piedi e sta raccogliendo la spada.

Se vuoi lottare, vai al **162.**

Se decidi di fuggire nel bosco abbandonando il cavallo, vai al **244.**

190.

Mentre tenti di aprire la serratura con un righello, senti un acuto dolore al petto. La scatola nasconde un diabolico tranello, e appena la apri schizza fuori un ago avvelenato che ti si pianta nel torace. Muori sul colpo.

La tua missione è finita tragicamente.

191.

Dove la strada volge bruscamente a destra si erge un palazzo di pietra bianca, con una targa sulla porta.



Alla fine della strada c'è un grande cancello rosso con due soldati di guardia, e dietro si intravvedono gli alberi delle navi all'ancora.

Se vuoi entrare nella torre, vai al **318.**

Se vuoi avvicinarti al cancello, vai al **246.**

192.

I marinai ubriachi ridono sgangheratamente mentre si pagano le scommesse. Il tuo avversario fa un cenno d'intesa a due suoi compari, i quali vengono verso di te. Senza perdere un attimo ti alzi dal tavolo e sorprendi il marinaio con un diretto che lo manda a ruzzolare insieme ai suoi complici.

Cerchi di raggiungere la porta, ma ti si para davanti un brutto ceffo che estrae la spada: prima che tu possa muovere un dito si sente un colpo sordo e l'uomo cade sulle ginocchia. Dietro di lui c'è la figlia del taverniere con in mano un bastone, e ti sorride. Le prendi un attimo la mano prima di sparire nell'oscurità.

Corri alla cieca per alcuni minuti finché ti trovi davanti a una stazione di posta. Con le grida dei marinai furibondi ancora nelle orecchie ti arrampichi in un fienile, dove passi la notte al sicuro.

Vai al **32.**

193.

Il viaggio verso Sommerlund è perseguitato dalla cattiva fortuna. Enormi nuvole nere si addensano all'orizzonte, e un vento impetuoso sconvolge senza sosta la superficie del mare. Durante la notte lampi accecanti squarciano le tenebre, mentre il cupo rimbombo dei tuoni fa vibrare le navi dagli alberi alla chiglia. Molti dei soldati sono uomini delle

montagne, e non sono abituati a navigare: dopo tre giorni una buona metà non è in grado di reggersi in piedi. Lord Axim è sull'orlo della disperazione.

"Spero che la tempesta cessi, perchè anche se la flotta si salva temo che gli uomini non saranno in grado di affrontare il nemico."

Fortunatamente l'alba del giorno seguente porta con sé la fine della tempesta, ma le acque calme che circondano la flotta nascondono un pericolo ancora più grande.

Vai al **100**.

194.

Quando ti svegli ti ritrovi a mollo nell'acqua bassa, sotto un moletto di legno, con un fetido odore nelle narici. Ti alzi, e la testa ti duole come se ti avessero tramortito. È proprio quel che ti è successo: i pescatori ti hanno rubato il denaro, le Armi, lo Zaino e tutti gli Oggetti Speciali, compreso il Sigillo di Hammerdal.

In preda allo sconforto ti arrampichi sul molo. Alzi la testa e vedi un cartello sbiadito:

BENVENUTI A RAGADORN

Hai l'impressione che quello che si dice di Ragadorn sia vero. È quasi buio e comincia a piovere. Devi trovare il Sigillo per poter convincere il Re di Durenor ad affidarti la Spada del Sole. Ti inoltri tra le case e ti trovi in una grande piazza con al centro un pilastro su cui sono indicate le strade che partono da lì.

Se vuoi andare a est per Via delle Conchiglie, vai al **215**.
Se vuoi andare a sud lungo il porto, vai al **303**.
Se vuoi andare a nord per Calle della Refurtiva, vai al **129**.
Se invece vuoi tornare al molo per rintracciare la barca, vai all'**86**.

195.

Dopo due ore di viaggio il cocchiere grida: "Pedaggio per il ponte! Una Corona a testa".

Guardi fuori dal finestrino e tra la pioggia incessante vedi un ponte di legno con vicino una baracca. Quando il cocchiere ferma, una brutta creatura appare sulla porta. È uno Zall dalla pelle butterata, un tipo di Giak innocuo ma infido. Sono originari delle Terre Desolate, dove emigrarono nell'Età della Luna Nera per evitare la tirannia di Vashna, il Signore dei Signori delle Tenebre.

Lo Zall vuole una Corona a testa per lasciar passare la diligenza. Ogni passeggero mette una moneta su un piattino che poi ti viene passato.

Se hai il denaro, paga e vai al **249**.
Altrimenti vai al **50**.

196.

Il Re Alin IV è solo nella torre, e dal trono osserva attraverso le finestre di vetro colorato l'ampiezza dei suoi domini. Ti annunciano insieme a Lord Axim, e ti inchini con rispetto davanti a Sua Maestà. Lord Axim sfila il Sigillo di Hammerdal dal tuo dito e lo porge al Re. Parlano per quasi un'ora, e le loro facce rispecchiano la gravità della situazione. Alla fine il

Re si alza e per la prima volta ti rivolge la parola.

"Ahimè, i Signori delle Tenebre minacciano di nuovo la pace, e Sommerlund ha di nuovo bisogno del nostro aiuto. Io pregavo che il mio regno venisse ricordato come un'epoca di pace, ma in fondo al cuore sapevo che non sarebbe stato così".

Dicendo queste parole prende di tasca una chiave d'oro e la inserisce in un blocco di marmo al centro della stanza. Un'eco misteriosa riempie la stanza e il marmo si apre sulla sommità, lasciando vedere l'impugnatura di una spada.

"Prendi questa spada, Lupo Solitario. Una profezia dice che solo in mano a un vero figlio di Sommerlund essa può manifestare tutta la sua forza".

Quando afferri la splendente impugnatura senti un brivido che sale lungo il braccio e si espande nel tuo corpo.

Se hai l'Arte del Sesto Senso, vai al **79**.
Altrimenti vai al **123**.

197.

All'alba si scatena una violenta tempesta, e il rollio della nave ti sveglia. La tua cabina è inondata e le voci degli uomini alla manovra si distinguono appena negli urli del vento. Ti vesti in fretta, raccogli il tuo equipaggiamento e sali sul ponte.

Il capitano ti raggiunge, ti prende per il braccio e ti ordina di tornare giù. Mentre stai per scendere senti uno schianto impressionante: alzi gli occhi e vedi l'albero di maestra spezzato, e il troncone che ti precipita addosso.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino.

Da 1 a 4, vai al **78**.
Da 5 a 9, vai al **141**.
Se esce lo 0, vai al **247**.

198.

Dopo neanche venti metri il cavallo si impenna e scappa. Finisci a terra e perdi 1 punto di Resistenza. Dovrai continuare a piedi.

Vai al **138**.

199.

Il taverniere intasca la moneta e sogghignando ti dice "Ci arrivi mettendo un piede davanti all'altro, guarda, così..." e se ne va in cucina contento di averti preso in giro. Imprecando contro quel furfante te ne vai, e uscendo ti togli almeno la soddisfazione di dare un calcio al secchio di acqua sporca.

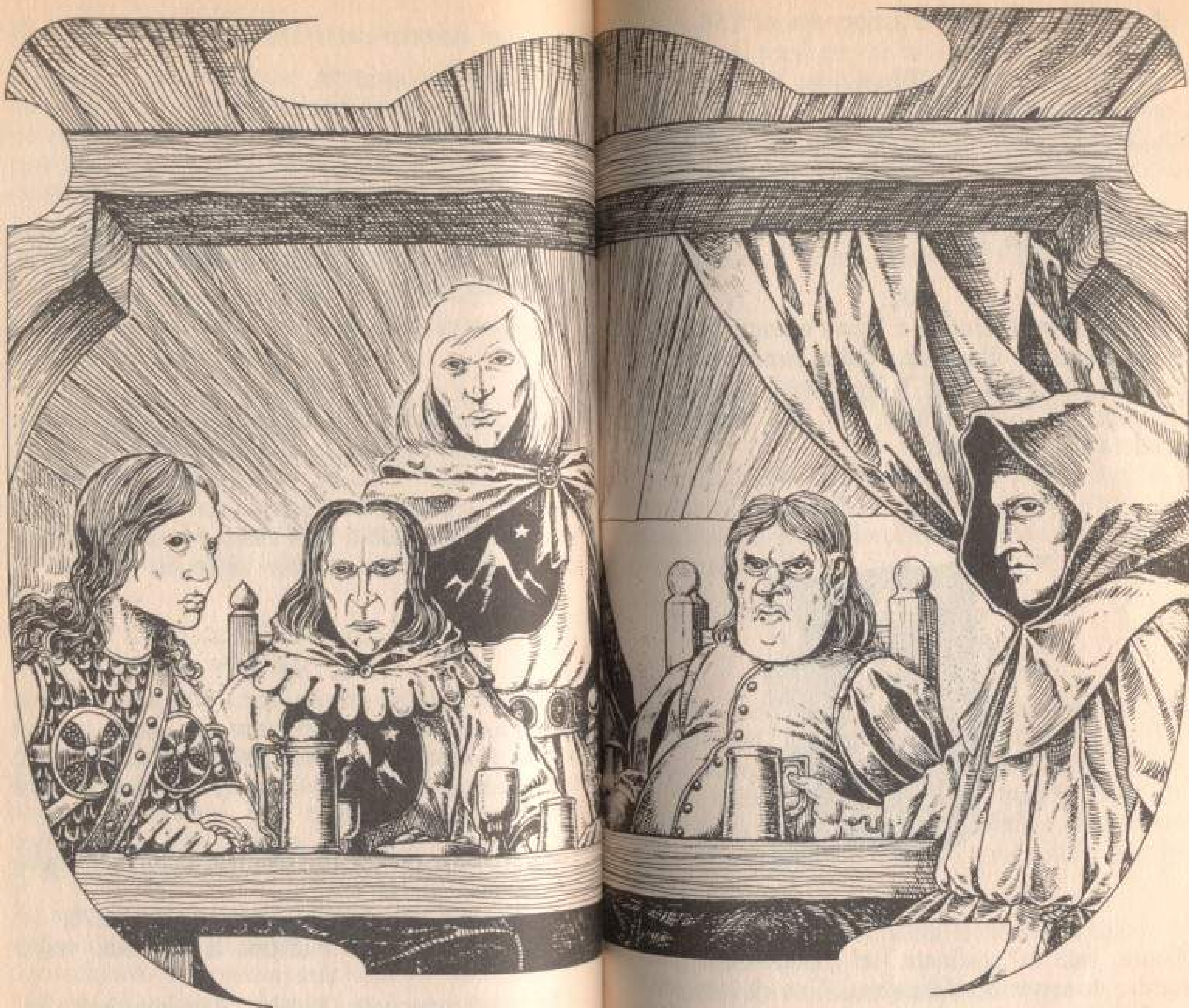
Vai al **143**.

200. *(fig. 12)*

Quando arrivi giù, gli altri sono tutti al tavolo e ti stanno aspettando. Sei convinto che uno di loro ha tentato di ucciderti e vuoi attaccarlo di sorpresa; studi attentamente i tuoi compagni di viaggio e poi prendi la tua decisione.

Se attacchi Dorier, il cavaliere della Montagna Bianca, vai al **7**.
Se attacchi suo fratello Ganon, vai al **270**.
Se vuoi lanciarti su Halvork, il mercante, vai al **60**.
Se vuoi attaccare Viveka, l'avventuriera, vai all'**85**.

continua



(fig. 12) Gli altri sono tutti al tavolo e ti aspettano.

Se ti lanci su padre Parsion, vai al **158.**

201.

Come ti alzi il serpente sibila e fa per morderti il braccio. Ti butti di fianco, ma sei abbastanza veloce? Scegli un numero dalla Tabella del Destino.

Da 0 a 4, vai al **285.**
Da 5 a 9, vai al **70.**

202.

Il soldato ti fa il saluto e ti lascia entrare. Sei in un ampio piazzale illuminato dalle lanterne esposte lungo la banchina. Con sollievo vedi l'entrata del consolato di Sommerlund, su cui sventola la bandiera del tuo paese.



Mentre sali la scalinata sei riconosciuto dalle guardie di servizio all'ingresso. Una di loro entra rapidamente e torna fuori insieme a un anziano signore dall'aria imponente. La sua espressione angosciata si trasforma in un sorriso quando vede il tuo mantello di cavaliere Ramas.

"Non osavamo sperarlo, giovane Ramas, grazie agli dei sei vivo! Le poche notizie che giungono da ovest erano molto preoccupanti".

Ti accompagna dentro e ti presenta al console di Sommerlund, il Gran Maresciallo Rygar.

Vai al **31.**

203.

"Hai fame?" dici al marinaio. "Vorresti un po' di formaggio?"

E usando la tua Arte ordini ai due topi di portare il formaggio. Il marinaio guarda stupefatto i due animaletti portare il loro cibo sotto la sua sedia e andarsene.

Vai al **268.**

204.

La vista acuta che hai sviluppato esercitandoti nell'Arte dell'Orientamento ti consente di identificare il talismano sulla punta dell'asta. È la mezzaluna con la stella, l'emblema della corporazione dei maghi di Toran, il porto settentrionale di Sommerlund. Quest'uomo ha tradito i suoi fratelli e il suo paese.

Se vuoi arrampicarti sulla torre e attaccarlo, vai al **73.**
Se non vuoi rischiare la vita contro questo potente stregone salta in acqua, andando al **267.**

205.

Il taverniere fa una smorfia e ti indica una porta laterale. "Se non hai soldi vai a dormire nella stalla".

Mentre vai verso la porta senti lo sguardo dei tuoi compagni di viaggio fisso su di te. Scrollando le spalle esci nella fredda aria notturna.

Vai al **213.**

206.

Durante la notte ti sveglia un ululare di lupi in lontananza. Piuttosto che rischiare di venire sbranato ti arrampichi sull'albero e passi il resto della notte al sicuro.

Vai al **312.**

207.

Dopo meno di cento metri il sentiero finisce davanti a uno strapiombo, a picco sullo stretto di Ryme. Dovrai tornare indietro e passare sul ponte.

Vai al **47.**

208.

Hai appena oltrepassato la diligenza quando senti un rumore alle spalle. Scruti in giro sulle pareti e in alto, ma non vedi assolutamente niente.

Vai al **134.**

209.

L'equipaggio comincia a mormorare. Distingui le parole "nave fantasma", "viaggio maledetto" ma cade il silenzio quando la voce del capitano tuona ordinando di salire tutti sul ponte. Si sente solo lo schricchiolio del legno quando il capitano Kelman sale sul ponte di comando e inizia a parlare.

"Ragazzi, siamo a tre giorni da Port Bax. Il fuoco ha divorato le nostre provviste e l'acqua potabile è inquinata. Ho deciso di far rotta su Ragadorn, dove potremo riparare i danni e rinnovare le scorte. È tutto".

L'equipaggio sembra soddisfatto e tutti tornano al lavoro con rinnovato vigore.

Ora il capitano si rivolge a te. "Siamo a circa otto ore da Ragadorn. Ho l'ordine di farti arrivare sano e salvo a Port Bax e affidarti al Gran Maresciallo Rygar, il console di Sommerlund. Purtroppo il tempo è contro di noi: ci vorrà almeno una settimana per le riparazioni. A Ragadorn dovrai decidere se aspettarci o proseguire da solo per la strada della costa".

Mentre scendi nella tua cabina ti tornano in mente le parole del Re: "Quaranta giorni, Lupo Solitario. Di più non possiamo resistere".

Non hai molto tempo per compiere la tua missione.

Vai al **197.**

210.

Porti le mani allo stomaco e lottando con il dolore ti concentri sulla tua capacità di Guarigione. Il tuo potere riesce a vincere il dolore, ma il veleno è molto forte e non sei ancora salvo.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino. Che gli dei siano con te: ora la tua vita dipende dal numero che esce.

Da 0 a 4, vai al **275**.
Da 5 a 9, vai al **330**.

211.

"Il consolato di Sommerlund?" chiede, sorpreso per la tua improvvisa comparsa. Poi riprendendosi dice "Ma certo, è in Piazza Reale, vicino al porto. Quando esci vai a destra, e in fondo alla strada di nuovo a destra: arriverai a un cancello rosso. Per entrare ci vuole un lasciapassare rosso, perché il consolato si trova nel Settore Navale, che è zona militare".

Gli chiedi come ottenere il lasciapassare.

"Alla capitaneria di porto", dice. "Lo sanno tutti, si vede che sei uno straniero. La capitaneria è sulla curva prima di arrivare al cancello rosso".

Lo ringrazi ed esci sulla strada.

Vai al **191**.

212.

Sfortunatamente sei senza armi, mentre lui è un abile spadaccino. È una lotta violenta ma breve. Ti infilza dopo poche mosse, e quando ti sbatte giù non senti niente: sei già morto.

La tua vita e la tua missione finiscono qui.

213.

Ti arrampichi su delle balle di fieno e ti avvolgi ben stretto nel mantello per difenderti dal vento. Ti addormenti subito, senza immaginare che non ti sveglierai più. Uno degli altri passeggeri è un agente dei Signori delle Tenebre e ti sgozza approfittando del buio. Chi è stato?

Non lo saprai mai.

214.

Una volta dentro capisci che non si tratta di una bottega. La stanza è fredda e spoglia, tranne un grande tavolo al centro, con delle manette assicurate ai quattro angoli.

Sei nel quartier generale della polizia segreta di Lachlan. Sempre più terrorizzato ricordi di un Ramas che raccontava di esser stato catturato e accusato di spionaggio. Era riuscito a fuggire dopo tre giorni e tre notti di tortura, ma tu non sarai così fortunato. La porta è sprangata e i tuoi aguzzini, che finora ti spiavano attraverso delle aperture nel muro, stanno per entrare.

Forse sarai orgoglioso di sapere che neanche dopo una settimana hai rivelato i segreti Ramas. Nessuno ha resistito tanto, ma ciò non ti salva la vita.

Qui ha termine il tuo viaggio.

215.

Trenta metri più avanti senti rumor di baldoria



uscire da un edificio malandato sulla sinistra. Un'insegna arrugginita cigola sopra la porta.

Se vuoi entrare, vai al **4**.

Se vuoi continuare per Via delle Conchiglie, vai all'**83**.

216.

Per tre giorni e tre notti la potente flotta di Durenor si dirige verso il golfo di Holm spinta da un vento favorevole. Ma anche se il viaggio è rapido, la fiducia e l'entusiasmo dei soldati diminuiscono, come se un vampiro succhiasse la loro volontà. Lord Axim è sull'orlo della disperazione.

"Questa indolenza è opera dei Signori delle Tenebre. Conosco il loro potere di stravolgere le menti degli uomini, ma qui siamo di fronte a un'insidia di cui non conosciamo la portata. Mi auguro che questa malia abbia termine prima che arriviamo a destinazione, altrimenti non saremo in grado di affrontare il nemico".

Come in risposta alla sua preghiera l'alba del giorno dopo sembra dissolvere questa nera maledizione. Ma un pericolo ancora più grande si profila all'orizzonte.

Vai al **100**.

217.

L'omaccione ti guarda cinicamente. "Vai alla stazione di posta, c'è una diligenza che parte oggi pomeriggio" dice. "Se mi dai una Corona ti dico come arrivarci".

Se vuoi pagarlo, vai al **199**.

Se preferisci andartene, vai al **143**.

218.

Alzi gli occhi dal cadavere del capitano e ti trovi circondato dai volti spettrali degli altri marinai. Sono almeno in venti, e armati di sciabole e scuri.

Puoi combatterli andando al **43**.

Oppure puoi arrampicarti sulle sartie, e con l'aiuto di una corda lanciarti sul ponte di una nave alleata. Vai al **105**.

219.

Il veleno sta facendo effetto. Il braccio si irrigidisce e un freddo sudore ti imperla la fronte. Ti togli dal collo la Stella di Cristallo che Banedon ti ha donato. Con una punta della pietra incidi la ferita e succhi il veleno sputandolo rapidamente. È stato proprio un regalo provvidenziale. Perdi 3 punti di Resistenza ma non la vita. Ti arrampichi sull'albero e riesci a dormire qualche ora tranquillo.

Vai al **312**.

220.

Frugando il cadavere trovi le prove che il tuo sospetto era fondato. Trovi una fiala con dentro ancora un po' di veleno, e una pergamena scritta in lingua Giak con i dettagli del tuo arrivo a Port Bax. Deve averti individuato a Ragadorn, dove ha organizzato tutto. La sua spada è di acciaio nero, forgiata nelle infernali fucine di Helgedad, il nido dei Signori delle Tenebre. Ma la prova definitiva della sua identità è il tatuaggio a forma di serpente sul suo polso sinistro. I malviventi che hanno tentato di

ucciderti ancora prima che tu lasciassi Holmgard portavano lo stesso segno.

Nella sua borsa trovi 22 Corone che puoi tenere, segnandole sul Registro di Guerra.

Vai al **33**.

221.

Il pavimento della taverna è insanguinato e letteralmente coperto di cadaveri: sono le persone che hai ucciso. Fuori c'è una folla che vuole linciarti, sono convinti che tu sia un pazzo omicida. Mentre le grida si avvicinano scappi dalla porta sul retro.

Vai all'**88**.

222. *(fig. 13)*

Dopo aver chiuso la porta con fare circospetto, il capitano Kelman apre il misterioso fagotto e ti fa vedere il contenuto: c'è una brocca di terracotta con degli stracci semicarbonizzati. Si sente un forte odore di petrolio.

"Non è stato un incidente" afferma gravemente. "Questo è sabotaggio. Nella stiva a prua dovrebbero esserci solo generi commestibili, e invece ho trovato questi stracci imbevuti di petrolio. Qualcuno su questa nave è disposto a rischiare la vita per impedirci di arrivare a Durenor".

E mentre fissate gli stracci e la brocca con aria assorta, un grido rompe il silenzio. "Nave in vista a proravia!"
Il capitano prende la spada e il cannocchiale e sale in coperta.



(fig. 13) Il capitano Kelman apre il misterioso fagotto e ne esce una brocca di terracotta.

Se vuoi seguirlo, vai al **175.**
Se preferisci perquisire la cabina, vai al **315.**

223.

La guardia osserva con rispetto il magnifico anello. La leggenda del Sigillo di Hammerdal è molto nota alle genti di Durenor. Si dice che tra tutti i tesori andati persi nella storia di Durenor, questo sia l'unico che nessuno vorrebbe veder tornare. La faccia preoccupata della guardia dice chiaramente che ha capito cosa significa il ritorno del Sigillo.

"Non posso aiutarti se non indicandoti la strada per Port Bax. Segui il sentiero nella foresta fino a un bivio dove c'è una vecchia quercia rinsecchita. Lì prendi a sinistra, è la via più breve".

Ringrazi il bravo soldato e ti inoltri nella foresta. Dopo un chilometro arrivi al bivio e prendi a sinistra. Il sentiero porta a un ponte di pietra che attraversa lo stretto di Ryme, le cui acque hanno una profondità di quasi 2 km e una larghezza massima di 3. Sul cartello all'imboccatura del ponte c'è scritto

PORT BAX - 6 KM

Tiri un sospiro di sollievo, potresti arrivarci in un'ora. Vai al **265.**

224.

La mattina dopo ti svegliano le strida dei gabbiani che volteggiano sopra la nave. Le vele sono tese al vento. Fai colazione con il capitano Kelman, che è un po' più di buon umore. La *Freccia Blu* naviga a una buona andatura e dovrebbe essere a Port Bax, il porto principale di Durenor, entro una settimana. Improvvisamente si sente il grido della vedetta: "Terra a sinistra! Terra a sinistra"!

Segui sul ponte il capitano, lottando contro il vento.

"È l'isola di Mannon, la più meridionale dell'arcipelago delle Kirlundin. Quella punta si chiama Capo del Diavolo; molte navi si sono schiantate su quelle rocce di granito".

Il capitano ti porge il cannocchiale: tra gli scogli si vedono ancora i resti delle navi naufragate. Mentre fissi i relitti e rivivi quelle scene di distruzione, vedi improvvisamente un'ombra nera come una nube di tempesta muovere verso di te dalle rocce. E capisci che si tratta di Zaldan e Kraan. Sul ponte risuona l'allarme: "Ai posti di combattimento!"

Se vuoi restare sul ponte, prepara la tua Arma e vai al **146.**
Se preferisci scendere in cabina, vai al **34.**

225.

Settanta navi di Durenor erano partite da Port Bax, ma sono solo cinquanta quelle che entrano ora nel golfo di Holm. Nella battaglia sono morti molti valorosi e tra essi l'ammiraglio Calfen, affondato insieme al *Durenor.* Nonostante le perdite è stata una grande vittoria, che ha cancellato anche il ricordo delle passate traversie e infonde nuovo vigore nell'animo degli uomini.

Sta finendo il trentasettesimo giorno da quando sei partito, e sull'orizzonte si stagliano le torri di Holmgard. La città resiste ancora anche se l'assedio continua. Lord Axim si avvicina e ti mette una

mano sulla spalla.

"È bene che non ci sia la luna stanotte. Entreremo in porto inosservati. All'alba i miei uomini travolgeranno il nemico, come fa il vento con le foglie d'autunno".

Entrando nel porto di Holmgard alzi la Spada del Sole: il tuo destino sta per compiersi.

Vai al **350.**

226.

Il taverniere ti parla nel suo sgradevole dialetto. Vieni a sapere che Ragadorn è governata da Lachlan, figlio di Killian il condottiero, morto tre anni fa durante l'epidemia di peste. Il taverniere non ha molta stima di Lachlan, e lo chiama 'Il principe dei ladri'.

"Lui e i suoi mercenari succhiano il sangue alla gente con tasse pesantissime, e chi si lamenta finisce in mare con un pugnale nella schiena". L'omaccione scuote la testa e continua a riempire di birra i boccali.

Se vuoi prendere una stanza dagli 2 Corone, e vai al **56.**
Se vuoi provare a vincere del denaro giocando a braccio di ferro, vai al **276.**

227.

In mezzo alla strada stanno avanzando quattro guardie armate fino ai denti. Per non rischiare di essere fermato ti nascondi in una viuzza laterale, ma le guardie si fermano proprio davanti all'imboccatura. Se uno di loro gira la testa ti vede sicuramente. Dietro di te c'è una finestrella che porta in una taverna affollata. Senza un attimo di esitazione salti dentro.

Vai al **4.**

228.

Sono alberi di Manguya, che danno frutti dolci e nutrienti. Dopo il Pasto ti senti in forze. Raccogli altri frutti, sufficienti per 2 Pasti e li metti nello Zaino. Dietro gli alberi c'è un'ampia strada che segue la costa. Non ci sono cartelli.

Se vuoi andare a sinistra, vai al **27.**
Se vuoi andare a destra, vai al **114.**

229.

Il tuo intuito ti dice che la diligenza nasconde una presenza maligna.

Se vuoi guardar dentro, vai al **134.**
Se vuoi oltrepassarla e correr via, vai al **208.**
Se vuoi tornare all'incrocio e prendere la galleria a destra, vai al **164.**

230.

Dopo un po' la strada svolta verso est. È piena di mendicanti, decine di uomini, donne e bambini sulle porte che tendono le loro ciotole.

Mentre passi, ti assalgono da tutte le parti chiedendo del denaro.

Se vuoi dargli qualcosa, vai al **93.**
Se vuoi spingerli via, vai al **137.**



231.

La porta dà su una piazzetta, con al centro un grande sarcofago. I pescatori sono scomparsi negli oscuri vicoli: tutti meno uno che è scivolato sul selciato umido ed è svenuto. È disteso a terra, con la faccia in una pozzanghera.

Lo rivolti con un piede e lo perquisisci. Scopri 5 Corone, un Pugnale e, con tuo grande sollievo, il Sigillo di Hammerdal. Prendi nota sul Registro di Guerra degli oggetti che prendi e prosegui.

Se vuoi tornare alla taverna, vai al **177.**
Se vuoi esaminare il sarcofago, vai al **24.**
Se vuoi prendere a ovest per Via delle Tombe, vai al **253.**
Se vuoi andare a est per Via della Guardia, vai al **319.**
Se hai l'Arte dell'Orientamento, vai al **182.**

232.

Sei a meno di venti metri dalla torre quando la guardia ti viene incontro e ti chiede cosa vuoi. Indossa la divisa della fanteria di Durenor e ti rendi conto che sei al confine. Devi escogitare qualcosa per passare.

Se decidi di dirgli che sei un mercante diretto a Port Bax, vai al **250.**
Se vuoi tentare di corromperlo, vai al **68.**
Se vuoi mostrargli il Sigillo di Hammerdal (se ce l'hai ancora), vai al **223.**
Se hai l'Arte del Sesto Senso, vai al **149.**

233.

"Stiamo andando a Ragadorn, e dovremmo arrivare verso mezzogiorno", dice con la faccia quasi completamente nascosta dall'ampia falda del cappello. "Un posto all'interno costa 3 Corone, ma per 1 Corona puoi viaggiare sul tetto".

Se vuoi viaggiare all'interno, paga 3 Corone e vai al **37.**
Se preferisci stare sul tetto, dagli una Corona e vai al **148.**
Se non puoi pagare devi continuare a piedi, andando al **292.**

234.

Prima che tu possa difenderti l'Helgast ti è addosso e cadete entrambi sulla strada.

Forse ti consola sapere che la tua morte è stata rapida e indolore. Ti rompi il collo, privando l'Helgast del piacere di affondare le sue dita nella tua gola. Il Sigillo di Hammerdal sta viaggiando verso Holmgard, che così cadrà presto nelle mani dei Signori delle Tenebre.

La tua missione è fallita.

235.

Arrivato sul pianerottolo senti che la folla impazzita ha sfondato la porta e sta entrando. Appesa al muro c'è una Daga, che puoi prendere. Ti basta un'occhiata in giro per capire che l'unica possibilità di scampo è saltare giù dalla finestra.

Se vuoi saltare, vai al **132.**

Se vuoi aspettare a piè fermo i tuoi inseguitori, vai al **90.**

236.

Scoppia il panico. I marinai cominciano a procurarsi freneticamente coperte e secchi d'acqua per domare le fiamme che escono dalla stiva. Ci vuole più di un'ora per contenere l'incendio, e i danni sono molto gravi. L'intera riserva di cibo e acqua potabile si trovava proprio in quella stiva, e in più la struttura della nave è rimasta danneggiata.

Il capitano emerge dalla stiva tra le volute di fumo e ti si avvicina con la faccia coperta di fuliggine. Tiene un involto sotto il braccio. "Dobbiamo parlare in privato, signore" dice sottovoce. Senza rispondere lo segui nella sua cabina.

Vai al **222.**

237.

Le infernali creature giacciono ai tuoi piedi. Ormai verso i morti viventi i soldati non provano più paura, ma solo odio. Sul ponte risuonano le grida di battaglia dei soldati di Durenor. Li guidi all'assalto contro l'ammiraglia nemica lanciandoti su una passerella, mentre la Spada del Sole falcia il nemico come grano maturo. Improvvisamente una figura avvolta in un mantello nero ti sbarra la strada stringendo nella mano adunca una spada dalla lama serpeggiante.

È un Helgast, e devi combatterlo fino alla morte.

Helgast: Combattività 23 Resistenza 30.

È un morto vivente, quindi grazie alla Spada del Sole puoi raddoppiare i punti di Resistenza che perde. È immune allo Psicolaser.

Se vinci, vai al **309.**

238. *(fig. 14)*

Di fronte alla stazione di posta c'è una stradina che porta a una casa da gioco. All'ingresso un cartello:

VIETATO INTRODURRE ARMI.

Allettato dall'idea di vincere qualche Corona decidi di entrare. Devi lasciare le armi al guardiano sulla porta, le prenderai quando esci. Entri in un salone pieno di gente intenta a diversi giochi d'azzardo. Ti attrae il tavolo dove si gioca a Girasoldi. All'estremità di un lungo tavolo una bella ragazza fa girare una ruota su cui sono segnati i numeri da 0 a 9. Poi getta dentro una pallina d'argento che finisce per fermarsi in una delle caselle numerate. Diversi mercanti stanno intorno al tavolo e puntano forte sui numeri che escono.

Se vuoi giocare a Girasoldi devi decidere quante Corone vuoi puntare, e su che numero. Adesso scegli un numero dalla Tabella del Destino. Se esce il numero su cui hai puntato vinci otto volte la posta. Se il numero che esce è quello precedente o seguente al tuo, vinci cinque volte la posta.

(fig. 14) Una bella ragazza fa girare una ruota su cui sono segnati i numeri da 0 a 9.

Comunque a questo tavolo non puoi vincere più di 40 Corone.

Puoi giocare a Girasoldi quanto ti pare, a meno che tu non perda tutte le Corone.

Se hai perso tutto, vai al **169.**
Se vuoi incassare le vincite, o se vuoi andartene prima di perdere ancora, vai al **186.**

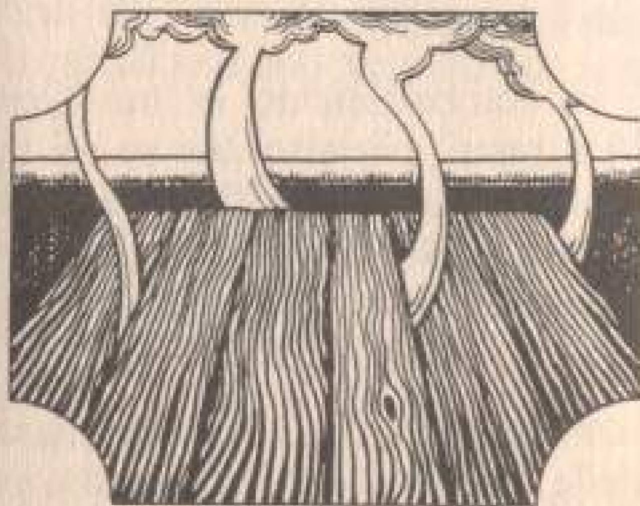
239.

Cerchi di appoggiare le mani sul petto dell'uomo ferito, ma gli Zall ti tirano per il mantello, cercando di allontanarti.

Se hai l'Arte del Mimetismo, vai al **77.**
Altrimenti devi attaccare gli Zall per salvare il ferito, andando al **28.**

240.

Dopo tre giorni di tranquillità cominci a trovare la vita di bordo un po' noiosa. In compenso se hai l'Arte della Guarigione recuperi tutti i punti di Resistenza che hai perso finora, altrimenti ne recuperi solo metà.



Nel pomeriggio del quarto giorno, mentre chiacchieri con un marinaio ferito, senti un odor di fumo filtrare dalle assi del ponte.

Se vuoi scendere nella stiva, vai al **29**.
Se vuoi gridare "Al fuoco!", vai al **236**.
Se vuoi avvertire il capitano, vai al **101**.

241.

Cade un improvviso silenzio mentre l'uomo si volta. "Hai la lingua lunga, straniero" dice minaccioso. "Se continui così, qualcuno potrebbe tagliartela". Ed estraendo un pugnale ricurvo si lancia su di te. Gli avventori si stringono in cerchio intorno a voi, non c'è modo di evitare lo scontro. Devi combattere fino alla morte.

Baro: Combattività 17 Resistenza 25.

Se vinci, vai al **21**.

242.

Impieghi gran parte del tuo tempo ad Hammerdal esercitandoti con la Spada del Sole. Di giorno in giorno aumenta la padronanza dell'arma, e ne scopri sempre nuovi segreti.

Se la usi in combattimento la tua Combattività aumenta di 8 punti, più altri due se sei maestro di Scherma in uno dei vari tipi di spada. Inoltre essa neutralizza i sortilegi, e raddoppia i punti di Resistenza persi dai nemici se questi sono morti viventi, come ad es. gli Helgast.

La Spada del Sole è l'unica arma che possa uccidere i Signori delle Tenebre, ed è soprattutto per questo che hanno tentato di ostacolare la tua missione.

Vai al **152**.

243.

Vedendo cadere il loro capo i Giak si ritirano verso poppa. Il capitano Kelman incita gli uomini all'attacco costringendo i Giak a saltare in acqua per mettersi in salvo. La battaglia è perduta, e i Kraan si allontanano verso la costa.

"Grazie, giovane Ramas" ti dice il capitano afferrandoti le mani. "È un onore averti con noi!", mentre l'equipaggio manifesta il suo entusiasmo.

Dai una mano a soccorrere i feriti, mentre i carpentieri riparano gli alberi danneggiati. Dopo due ore, con tutte le vele al vento, la *Freccia Blu* sta navigando verso Durenor.

Vai al **240**.

244.

Dopo tre ore di cammino nella foresta trovi un sentiero che va verso nord, parallelo allo stretto di Ryme. Dove le rive sono abbastanza vicine, vedi un ponte che attraversa lo stretto. In mezzo al ponte c'è una capanna dal tetto piatto, su cui stanno due soldati. Un cartello all'imboccatura del ponte indica: PORT BAX.

Se vuoi attraversare il ponte, vai al **47**.
Se vuoi evitare il ponte e continuare sul sentiero, vai al **207**.
Se hai l'Arte dell'Orientamento, vai al **147**.

245.

Giri a destra in Via dei Fabbri e vedi un'insegna

sopra la porta di una piccola bottega.

MEKI MAJENOR - ARMAIOLO

Se vuoi entrare nella bottega, vai al **266.**
Se vuoi continuare verso est, vai al **310.**

246.

Una delle guardie si fa avanti e chiede di vedere il lasciapassare.

Se hai un lasciapassare bianco, vai al **170.**
Se ne hai uno rosso, vai al **202.**
Se sei senza, non ti fanno entrare. Vai al **327.**

247.

Come ipnotizzato dall'albero che sta cadendo sei incapace di fuggire. Mentre resti schiacciato sotto l'enorme peso, l'ultima cosa che vedi sono le facce sconvolte del capitano e del suo equipaggio.

La tua vita e la tua missione finiscono qui.

248.

Mentre deponi la tua arma splendente il capitano si getta su di te e ti atterra. Ha una forza soprannaturale. Prima di chiudere gli occhi per sempre vedi il suo ghigno di vittoria mentre affonda il pugnale nella tua gola.

La tua vita e la tua missione finiscono qui.

249. *(fig. 15)*

Nel pomeriggio, scambiando quattro chiacchiere, vieni a sapere qualcosa dei tuoi compagni di viaggio.

Di fronte a te sono seduti due fratelli, Ganon e Dorier. Sono cavalieri dell'Ordine della Montagna











1. Ganon
2. Dorier
3. Halvork
4. Parsion
5. Viveka

(fig. 15) Chiacchierando vieni a sapere qualcosa dei tuoi compagni di viaggio.

Bianca, nobili di Durenor che hanno giurato di difendere il paese dalle incursioni dei banditi delle Terre Desolate. Possiedono un castello e delle terre vicino a Port Bax. Accanto a loro c'è Halvork, il mercante. Ha il naso rotto e la faccia piena di lividi, per colpa di Lachlan, il signore di Ragadorn: per un malinteso sulla tassa di sbarco si è visto sequestrare il carico e quasi tutto il suo denaro. All'altra estremità del tuo sedile c'è padre Parsion, che come te sta viaggiando da Sommerlund a Port Bax. Accanto a te siede una giovane donna di nome Viveka, un'avventuriera che si guadagna da vivere combattendo per chi la paga meglio. Sta tornando a Port Bax dopo aver incassato il compenso per un lavoretto andato liscio.

Non volendo rivelare la tua vera identità, fingi di essere un semplice contadino. I passeggeri sembrano all'oscuro della guerra che devasta Sommerlund.

Vai al **39.**

250.

Il soldato ti guarda incredulo.

"Dove sono le tue merci? E non hai un cavallo, un carro? I mercanti non viaggiano a piedi. Devi essere un bandito che cerca di mettere più chilometri possibili tra sé e i suoi misfatti. Torna da dove sei venuto, non abbiamo certo bisogno della tua mercanzia".

Se non vuoi lasciare la pelle qui sul confine devi cambiar tattica.

Se vuoi entrare nella foresta più a sud facendo un largo giro, vai al **244.**

Se vuoi cercare di corrompere la guardia, vai al **68.**

Se hai il Sigillo di Hammerdal e decidi di mostrarglielo, vai al **223.**

251.

È quasi buio quando la barca entra nel porto di Ragadorn. Sul mare non hai visto nessuna traccia di eventuali sopravvissuti alla tempesta, e temi il peggio.

Tre dei pescatori si stanno comportando in modo sospetto. Parlano sottovoce e lanciano rapide occhiate alla tua borsa. All'altezza della foce del fiume Dorn ti vengono vicino e pretendono che gli consegni il denaro. Non hai il tempo di ribattere che un colpo alle spalle ti fa stramazzare, mentre un calcio in testa ti fa perdere i sensi.

Vai al **194.**

252.

Cerchi di ricordare ciò che raccontava un vecchio maestro Ramas, Falco Sapiente, che aveva vissuto in questa città tanto da amarla come un nativo. Diceva che il consolato di Sommerlund si affacciava su Piazza Reale, entro il Settore Navale. Sulla tua sinistra c'è un cartello che dice: SETTORE NAVALE - 1 KM.

Sei sulla buona strada, vai al **191.**

253.

La strada continua verso il fiume e poi svolta a sud in Via della Refurtiva. Dopo un po' riconosci il pilastro di pietra di Piazza Rosa dei Venti.

Se vuoi continuare verso sud, vai al **303**.
Se vuoi prendere Via delle Conchiglie, per tornare alla taverna, vai al **177**.

254.

Per tre giorni e tre notti cavalcate lungo la strada che corre nella valle del fiume Duren. È una terra fertile e ricca, che sale lentamente verso la cerchia dei monti Hammerdal, una delle catene più alte di queste terre.

È la mattina del quattordicesimo giorno di viaggio quando sei cavalieri incappucciati compaiono ai bordi dell'accampamento. Il Gran Maresciallo Rygar è il primo a estrarre la spada: con voce ferma chiede il motivo della loro presenza, ma quelli per tutta risposta alzano le armi e, mentre Rygar getta l'allarme, si lanciano verso di voi.

Se vuoi impugnare la tua Arma e combattere, vai al **69**.
Se non vuoi combattere puoi fuggire subito nel bosco, andando al **183**.
Se hai l'Arte del Sesto Senso, vai al **344**.

255.

Decidi di mettere in mostra tutta la velocità e l'agilità che hai imparato durante l'addestramento Ramas. Sopra la testa, dietro la schiena, tra le gambe, fai roteare l'Arma a una velocità tale che l'occhio quasi non la distingue.

Con un'ultima prodezza colpisci un piatto di peltro e lo mandi a piantarsi nella porta della cantina.

Il marinaio non crede ai suoi occhi.

Vai al **268**.

256.

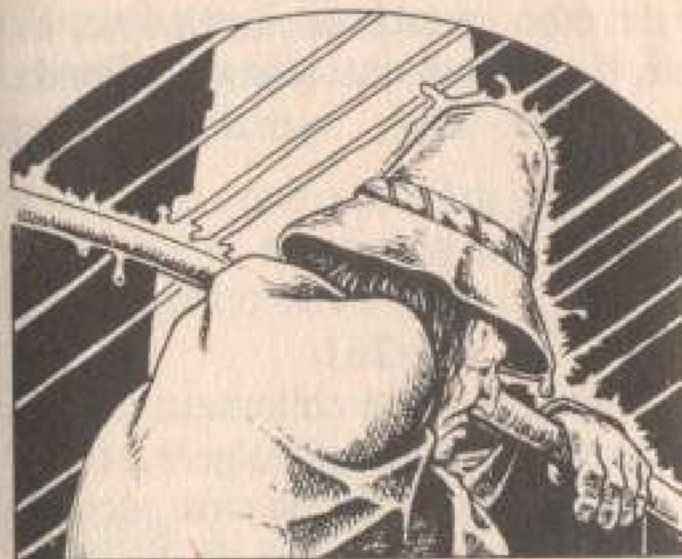
Passi oltre la scala e continui per la galleria. Improvvisamente senti un rumore sopra di te. Ti fermi e guardi in su, ma non distingui niente nell'oscurità.

Vai al **134**.

257.

La strada corre tra due file di casupole e botteghe dall'aria squallida e trascurata. I pochi abitanti di Ragadorn che vedi hanno un aspetto miserabile, con le facce patite. Si trascinano curvi sotto la pioggia, con gli occhi incollati al terreno.
A un certo punto c'è una strada che va verso nord.

Se vuoi prendere verso nord imboccando Via del Cavallo Nero, vai al **335**.
Se vuoi continuare verso est, vai al **181**.



258.

Sei sconvolto dal tanfo che c'è nella stiva. Perdi 1 punto di Resistenza. Devi uscire da questo posto tremendo o morirai soffocato.

Se vuoi arrampicarti sul ponte attraverso le assi divelte, vai al **17**.

Se vuoi uscire dalla porta in fondo alla stiva, vai al **5**.

Se hai l'Arte del Sesto Senso, vai al **272**.

259.

Sotto la pioggia battente intravvedi una pattuglia che viene nella tua direzione. Piuttosto che rischiare di essere fermato, ti infili in una bottega lì accanto.

Vai al **161**.

260.

Il capitano dà ordine di accostare e di far salire i tre. Sono pescatori di Tyso, uno dei porti di Sommerlund. Sono stati attaccati la notte scorsa dai pirati e sono gli unici sopravvissuti.

Gli porti del cibo e vestiti asciutti e loro, in segno di gratitudine, ti regalano una splendida Spada. Se vuoi accettare questo dono, segnalo sul Registro di Guerra.

Vai al **240**.

261.

La strada corre per molti chilometri lungo il crinale di un collina erbosa prima di volgere a nord, verso la costa. Passi in mezzo a poche case raccolte attorno a uno stagno, mentre torme di bambini Zall ti corrono dietro gridando e tirando pietre.

Mentre scendi a valle la brughiera lascia il posto a una terra fertile e dissodata da poco. Di fronte c'è una collina boscosa. Non sei lontano dalla costa, e già vedi le alte scogliere di roccia multicolore a strapiombo sul mare.

Attraversando un boschetto senti delle grida disperate alla tua destra.

Se vuoi accorrere in aiuto, vai al **95**.

Se decidi di tirare avanti, vai al **198**.

262.

La guardia ti spinge da parte e corre via. C'è una stanzetta accanto alla scala, e decidi di dare un'occhiata dentro.

Trovi:

- Una Spada
- Una Mazza
- Un'Asta da combattimento
- Cibo sufficiente per 1 Pasto
- 6 Corone d'Oro
- Una Bottiglietta di liquido arancione.

Se vuoi prendere qualcosa, segnalo sul Registro di Guerra.

Mentre esci sbatti contro un'altra guardia, e rotolate entrambi giù per le scale. Ma prima che quello si riprenda, sei sparito nella notte.

Vai al **65**.

263.

L'uomo guarda il Sigillo con aria preoccupata. Senza aprir bocca ti fa cenno di seguirlo su per una scala a chiocciola. Ti conduce in presenza del comandante del porto, a cui racconti della guerra che devasta Sommerlund e dell'importanza della tua missione.

"Prepara un lasciapassare rosso" ordina. "Precedenza assoluta".

Ritiri il documento e ti affretti verso l'entrata del porto.

Vai al **246.**

264.

Concentrandoti sulla testa del serpente gli trasmetti un improvviso bisogno di cibo. Suggestionato dai tuoi poteri il serpente si allontana lentamente e scompare tra l'erba. Tirando un sospiro di sollievo decidi di passare il resto della notte dormendo sull'albero.

Vai al **312.**

265.

Al tramonto del decimo giorno di viaggio arrivi in vista di Port Bax. Come diamanti incastonati nel verde della costa le torri e i palazzi scintillano alla luce della luna nascente. Verso nord si trova il porto che accoglie la formidabile flotta di Durenor. A est, al di là delle mura, si estende un'enorme foresta dominata da un potente castello in cima a un'altura.

Entri in città e ti dirigi subito verso il porto.

In un viale alberato vedi una grande scalinata che porta a un palazzo dal tetto a cupola. Sulla targa c'è scritto

MUNICIPIO.

La porta è aperta nonostante l'ora tarda.

Se vuoi entrare, vai all'**84.**
Se vuoi continuare verso il porto, vai al 191.

Se hai l'Arte dell'Orientamento, vai al **252.**

266.

Quando entri un campanello suona, e un ometto vestito di cuoio imbottito ti dà il benvenuto. Sta pulendo un'armatura arrugginita con una spazzola di ferro. Su un cartello sopra il banco sono esposti i prezzi delle armi:

Spade:	4 Corone
Pugnali:	2 Corone
Spadoni:	7 Corone
Daghe:	3 Corone
Martelli:	6 Corone
Lance:	5 Corone
Mazze:	4 Corone
Asce:	3 Corone
Aste:	3 Corone

Se hai abbastanza soldi puoi comprare quello che vuoi, e inoltre puoi vendere le tue armi per una Corona in meno del prezzo segnato. Prendi nota di tutto sul Registro di Guerra, lo saluti e torni sulla strada.

In fondo a Via dei Fabbri c'è una grande stazione di posta. Devi trovare dove passare la notte, e decidi di nasconderti nel fienile.

Vai al **32.**

267.

Quando riemergi intorno a te infuria la battaglia. Raggiungi a nuoto una nave di Durenor e riesci ad arrampicarti su una fune che pende da una fiancata. I soldati stanno tentando di respingere l'abbordaggio

di una nave fantasma, ma i morti viventi stanno per avere la meglio.

Se vuoi sguainare la Spada del Sole e gettarti nella mischia, vai al **128.**

Se vuoi saltare sulla nave fantasma, vai al **309.**

268. *(fig. 16)*

"Sei davvero un cavaliere Ramas" dice il marinaio, ma il suo stupore si trasforma ben presto in un ghigno malefico.

"Tra poco non lo sarai più!"

A queste parole la porta dietro di te si apre di colpo e girandoti vedi avanzare tre ceffi da galera. Sono armati di scimitarra e devi combatterli come un solo nemico.

Malviventi: Combattività 16 Resistenza 25

Puoi sottrarti al combattimento dopo due scontri uscendo da una porta laterale. Vai al **125.**

Se vinci, vai al **333.**

269.

L'orrendo spettacolo del mostro che si contorce negli spasimi dell'agonia aumenta il tuo odio per i Signori delle Tenebre e per i loro diabolici seguaci. Quando il corpo dell'Helgast si è completamente dissolto recuperi la Lancia Magica e pulisci la punta.

Vuoi uscire dalla galleria prima possibile, e riprendi la strada di corsa.

Vai al **349.**



(fig. 16) Ti trovi davanti a tre ceffi da galera.

270.

Ganon si alza e impugna la spada. Subito suo fratello Dorier è al suo fianco. Devi combatterli come un solo nemico.

Ganon e Dorier: Combattività 28 Resistenza 30.

Avendoli colti di sorpresa puoi aggiungere 2 punti alla tua Combattività, ma solo nel primo scontro. Grazie alla loro eccezionale forza di volontà sono immuni allo Psicolaser.

Se vinci, vai al **33.**

271.

Passi sotto l'arco della torre e sali per una scala di pietra, dove ti trovi davanti un soldato con l'armatura. Indossa un elmo d'acciaio e il suo emblema è una nave nera. Fa un passo avanti con la spada in pugno e dice: "Alt! Parola d'ordine".

Se hai l'Arte del Mimetismo, vai al **151.**
Se vuoi attaccarlo, vai al **157.**
Se vuoi fuggire uscendo dalla torre, vai al **65.**

272.

Qualcuno o qualcosa si sta avvicinando al di là della porta della stiva. Se ti trascini sul ponte attraverso le assi divelte, le tue gambe saranno esposte a un attacco, d'altra parte non puoi fare diversamente. Senti una presenza malvagia e molto potente. Estrai la Spada del Sole e ti prepari a combattere.

Vai al **5.**

273.

Stai per colpire quando l'uomo grida "Sono Ronan, signore. Non voglio farvi del male!" Riesci a deviare il colpo fracassando lo schienale di una sedia. Il volto terrorizzato del marinaio sembra una conferma che dice la verità.

Abbassi l'Arma e vai al **160.**

274.

Frugandoli trovi una Spada, 6 Corone e una Mazza. Prendi quello che vuoi e segnalo sul Registro di Guerra.

Non puoi uscire dalla porta perché una torma di contadini infuriati è entrata nella bottega. Devi saltare dalla finestra al primo piano.

Vai al **132.**

275.

Diventi sempre più debole, finché il tuo corpo si concede all'abbraccio della morte. Il tuo assassino ha compiuto la sua missione.

276.

Un marinaio robusto come un gorilla sfida gli avventori a braccio di ferro. È così sicuro del fatto suo che offre 5 Corone a chi riesce a vincerlo. Mentre ti avvicini al tavolo, la figlia del taverniere ti sussurra all'orecchio: "Attento straniero, è un tipo pericoloso. Se vince ti rompe il braccio, e se perde ti uccide".

Mentre ti siedi di fronte a lui, intorno fioccano le scommesse.

Se disponi dello Psicolaser, vai al **14.**
Altrimenti affronta questa gara come se fosse un



combattimento: perde chi arriva a 0 con i punti di Resistenza.

Marinaio: Combattività 18 Resistenza 25.

Se perdi, riporta il tuo punteggio di Resistenza a come era prima della gara, poi vai al **192.**
Se vinci, vai al **305.**

277.

Mentre Rygar avanza contro i cavalieri incappucciati, uno di loro estrae da sotto il mantello un'asta nera da cui scocca una fiammata di colore bluastro. Il cavallo viene colpito e Rygar finisce a capofitto tra i cespugli. I suoi uomini intanto attaccano con impeto, ma i loro fendenti passano attraverso i corpi dei nemici senza incontrare resistenza. Ti rendi conto che si tratta di Helgast, i diabolici ufficiali dei Signori delle Tenebre, i quali possono assumere un aspetto umano ma sono invulnerabili alle normali armi. La creatura che regge l'asta emette una sinistra risata che lacera la tua mente. Stanno usando lo Psicolaser contro di te. Avete di fronte un nemico troppo potente, e devi escogitare qualcosa per poter almeno sopravvivere.

Se vuoi correre via nel fitto sottobosco, vai al **311.**
Se vuoi aiutare gli uomini di Rygar, vai al **59.**

278.

Agiti disperatamente il mantello fino allo stremo delle forze.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino per vedere se i tuoi sforzi danno qualche risultato.

Da 0 a 6, vai al **41.**
Da 7 a 9, vai al **180.**

279.

La creatura è un Nukkin, una specie di animaletto intelligente ma dispettoso che abita le montagne di Durenor. Conoscono alla perfezione il labirinto di passaggi e gallerie che si estende sotto i monti intorno ad Hammerdal, e vivono rubacchiando ai mercanti che trasportano le merci lungo Tamalin. Se ti metti in contatto con lui, il Nukkin potrebbe dirti se ci sono Helgast nascosti nella galleria.

Se vuoi seguirlo, vai al **23.**
Se preferisci lasciarlo andare e proseguire, vai al **340.**

280.

Dormi profondamente fino all'alba, quando raccogli le tue cose e raggiungi gli altri che stanno salendo sulla carrozza.

Per due giorni e due notti la diligenza percorre la strada che attraversa le aride Terre Desolate. Si ferma solo quando il cocchiere deve dormire. Ma al mattino del nono giorno da quando sei partito, si verifica un incidente.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino.

Da 0 a 4, vai al **2**.
Da 5 a 9, vai al **108**.

281.

Implori il capitano di trarre in salvo i naufraghi, ma quello non ti dà ascolto. Mentre la lancia scompare alla vista hai il presentimento che il destino ti riserva una sorte simile. Scosso da quest'idea, ti ritiri nella tua cabina.

Vai al **240**.

282.

I soldati ti respingono con le lance, e mentre sei alle prese con uno, l'altro ti aggira e ti attacca alle spalle.

Devi combatterli tutti e due, fino alla morte.

Guardia 1: Combattività 16 Resistenza 24.
Guardia 2: Combattività 16 Resistenza 22.

Se vinci, vai al **187**.

283.

Sei colpito dalla ricca varietà delle merci. Ci sono le sete e le spezie di Vassagonia; pietre preziose delle miniere di Bor, i capolavori degli armaioli di Durenor, pellicce di Kaltenland; stoffe pregiate di Clotundia; e sui tavoli cibi e bevande a profusione. Appesi alle pareti ci sono dei fogli con i prezzi delle merci. Uno di questi attira la tua attenzione:

Spade: 4 Corone
Pugnali: 2 Corone
Spadoni: 6 Corone
Lance: 5 Corone
Cibi raffinati: 2 Corone per Pasto
Anelli d'oro: 8 Corone
Coperte di pelliccia: 3 Corone
Zaini: 1 Corona

Puoi comprare quello che vuoi, dopo di che esci da una porta laterale.

Vai al **245**.

284. *(fig. 17)*

I soldati ti circondano e ti tolgono le Armi e lo Zaino. Il cavaliere si fa avanti e alza la visiera.

"Chi sei? Cosa cerchi qui?" domanda con voce severa.

Gli dici che sei un Ramas di Sommerlund, e che devi vedere urgentemente Re Alin. Non sembra convinto delle tue parole finché non vede il Sigillo di Hammerdal: dà ordine ai suoi di restituirti armi ed equipaggiamento e ti fa passare oltre lo sbarramento di carri. Al di là c'è una carrozza che aspetta al centro della galleria affollata.

"Presto, a Hammerdal!" ordina al cocchiere, e partite di gran carriera.

Vieni a sapere che il cavaliere è Lord Axim di Ryme, comandante della Guardia Reale. Stava



(fig. 17) Il cavaliere è Lord Axim di Ryme, comandante della Guardia Reale.

andando a Port Bax quando gli Helgast sono entrati in Tarnalin. Lui e quei dieci soldati sono gli unici sopravvissuti allo scontro con le diaboliche creature.

Durante il viaggio nella galleria devi fare un Pasto, o perdi 3 punti di Resistenza. Ci vorranno cinque ore per arrivare alla capitale, e Lord Axim ti consiglia di riposarti un po'. Ti addormenti subito, e sogni di tornare a Holmgard con in pugno la Spada del Sole in tempo per salvare il tuo paese. Sarà un buon presagio?

Vai al **9.**

285.

I denti del serpente prendono solo la stoffa della manica, sei stato fortunato. Il serpente si allontana tra l'erba, e decidi di passare il resto della notte al sicuro sull'albero.

Vai al **312.**

286.

Finisci in acqua e cominci a nuotare sotto la superficie per evitare i corpi e i tizzoni in fiamme che cadono dalla nave; e quando sei costretto a riemergere per respirare ti si presenta una visione che fa rinascere la speranza di compiere la tua missione.

Vai al **109.**

287.

Concentri i tuoi poteri sulla piccola serratura di ottone, e dopo pochi secondi un leggero scatto ti dice

che il meccanismo interno si è aperto. C'è una pergamena con il Sigillo Reale di Sommerlund contenente istruzioni riservate sulla tua missione. Mentre riponi la scatola nel suo nascondiglio scopri che la tua Arte Ramas ti ha salvato da un tranello mortale: forzando la serratura un ago avvelenato ti avrebbe colpito nel petto. Rimetti tutto a posto e raggiungi il capitano.

Vai al **175.**

288.

Senza aprir bocca il cavaliere indica il bosco alle tue spalle e torna alla torre. Entra e sbarra la porta.

Qui la foresta è molto fitta e ingombra di rovi e cespugli. Devi abbandonare il cavallo e proseguire a piedi.

Vai al **244.**

289.

Una vecchia vestita tutta di bianco ti dà il benvenuto. Sorridendo ti offre una deliziosa tazza di Jala. Quel che ti è successo finora a Ragadorn ti rende sospettoso, quindi con un gesto fermo ma cortese respingi la tazza. In quel mentre la donna nota l'anello con il Sigillo.

"Che magnifico anello! Lo vuoi vendere?", ti chiede con un lampo negli occhi. Dici che è impossibile, ma lei insiste offrendoti di prendere quello che vuoi tra le centinaia di pozioni che riempiono i suoi scaffali. Ti giri senza neanche rispondere e stai per uscire, quando senti che ti offre 40 Corone d'Oro.

Se vuoi accettare l'offerta, vai al **165.**

Se esci dalla bottega, vai al **186.**

290.

Il cibo ha un profumo delizioso, ma sul bordo del piatto ci sono delle gocce di uno strano liquido trasparente, e ce n'è una anche sul vassoio. A prima vista sembra acqua, ma quando lo tocchi senti che è attaccaticcio. È la resina di un albero velenosissimo, il Gnadurn, usata spesso dagli assassini, perché incolore e insapore. Lo spavento si tramuta in rabbia, e schizzi fuori dalla stanza deciso a metter le mani su chi ti ha fatto questo brutto scherzo.

Vai al **200.**

291.

La foresta è molto fitta e il sottobosco è un intrico di rovi e cespugli. Percorri il limitare della foresta in entrambe le direzioni, ma non trovi nessun sentiero percorribile a cavallo. Devi continuare a piedi.

Vai al **244.**

292.

Cammini da tre ore sotto la pioggia quando ti trovi davanti a sette cavalieri. Sono mercenari al servizio del signore di Ragadorn, e sui loro scudi compeggia l'emblema di una nave nera.

Vogliono tutto il tuo oro, altrimenti ti uccideranno. Quando scoprono che non ne hai ti inseguono e ti abbattono a colpi di spadone.

Mentre muori sul gelido selciato vedi in lontananza le mura di Ragadorn.

La tua vita e la tua missione finiscono qui.

293.

La strada porta a una capanna abbandonata. Ci sono mobili e suppellettili, ma uno spesso strato di polvere mostra che da mesi qui non è entrato nessuno. Il sentiero si ferma qui, e hai perso tempo per niente. Torni al bivio e prendi a sinistra.

Vai al **155.**

294.

Gli metti addosso una coperta, ma l'uomo sta scivolando in un sonno da cui non si sveglierà più.

Il capitano Kelman si avvicina con in mano una spada dall'aspetto sinistro. "Questa non è un'arma da pirati, la lama è stata forgiata nelle infernali fucine di Helgedad, la capitale dei Signori delle Tenebre".

Getti in acqua l'arma maledetta e tornate sulla *Freccia Blu*, e mentre la nave riprende la rotta verso est osservi il mercantile sparire tra le onde.

Vai al **240.**

295.

Un Nukkin più grande degli altri, con un variopinto mantello di sete colorate, grida un ordine nel suo strano linguaggio. Al che tutte le bestioline afferrano lance e spade, armi ricavate utilizzando rottami di legno e pezzi di metallo, e ti caricano con uno strano grido di battaglia. Non sembrano pericolosi ma sono così tanti che potrebbero schiacciarti con il loro peso.

Fuggi via e torni sulla galleria principale.

Vai al **340.**

296.

Alla comparsa delle guardie la gente fugge dalla taverna. Sono in sei, e devi combatterli uno alla volta.

Sergente:	Combattività 13	Resistenza 22
Caporale:	Combattività 12	Resistenza 20
Guardia 1:	Combattività 11	Resistenza 19
Guardia 2:	Combattività 11	Resistenza 19
Guardia 3:	Combattività 10	Resistenza 18
Guardia 4:	Combattività 10	Resistenza 17

Puoi fuggire in qualsiasi momento uscendo dalla porta sul retro, andando all'**88.**

Se li uccidi tutti, vai al **221.**

297.

A metà della strada, sulla sinistra, c'è una stazione di posta. È calata la notte e decidi di entrare. Raggiungi le stalle e passi la notte nascosto nel fienile.

Vai al **32.**

298.

Senti dietro di te i passi sempre più rapidi, e girandoti vedi che stanno per colpirti con i pugnali. Se non hai armi, togli 4 punti dalla tua Combattività. Devi combatterli uno alla volta.

Malvivente 1:	Combattività 15	Resistenza 23
Malvivente 2:	Combattività 13	Resistenza 21
Malvivente 3:	Combattività 13	Resistenza 20

Puoi fuggire in qualsiasi momento, andando al **121.**

Se li uccidi tutti e tre, vai al **301.**

299.

Per sei ore marci senza sosta. La strada è controllata dagli Helgast, quindi devi procedere nella boscaglia altrimenti ti catturano. Sei senza fiato, e ti sembra di non farcela; ma Rygar è sempre pronto a sostenerti e a incitarti. Quest'uomo eccezionale non conosce la fatica, anche se non è più giovane e indossa la pesante armatura dei cavalieri di Sommerlund.

Al calar delle tenebre raggiungete l'imboccatura di Tarnalin, la galleria che passando sotto i monti Hammerdal consente l'accesso alla capitale da ovest. Le gallerie sono in tutto tre, ognuna lunga più di sessanta chilometri, e vennero scavate nell'Età della Luna Nera. Le gallerie costituiscono l'unica via di accesso ad Hammerdal.

Rygar si siede accanto a te e prende dallo zaino della carne e del pane. "Mangia, Lupo Solitario, devi mantenerti in forze per raggiungere la capitale. Devi percorrere da solo la galleria di Tarnalin, io resto qui e cerco di trattenere il nemico finché mi è possibile. Non discutere: l'unica cosa che conta è che tu porti a termine la tua missione".

Per resistere agli Helgast Rygar ha bisogno di un'arma magica, le normali spade non hanno effetto contro quelle diaboliche creature.

Se vuoi dargli la tua Lancia Magica, vai al **102**.
Se non hai una Lancia Magica, o se non vuoi dargliela, vai al **118**.

300.

Mentre remi verso la caravella ti accorgi con sorpresa che qualcuno sta ritirando la scaletta di corda dal parapetto. È un marinaio dalla faccia patibolare, che si sporge e ti lancia qualche imprecazione. Probabilmente ti ha preso per uno che tenta di imbarcarsi clandestinamente; gridi che sei Lupo Solitario, e che hanno tentato di farti fuori nella taverna. La scaletta viene calata lungo la fiancata e puoi salire a bordo. Ti viene incontro un uomo alto, con l'uniforme ricamata in oro; i suoi lineamenti si distinguono appena nel folto ammasso di barba e capelli rossi.



"Su le ancore!" grida, facendo scattare l'equipaggio ai posti di manovra.

Il capitano ti accompagna nella sua cabina e riempie due bicchieri di Wanlo, una grappa molto forte. Quando sente quel che ti è successo non nasconde la sua preoccupazione.

"Evidentemente il nemico sta già tessendo le sue trame per far fallire la tua missione", dice. "Non puoi più contare sull'elemento sorpresa, e io non

posso più contare sul mio nostromo. Speriamo almeno che la navigazione sia veloce e senza incidenti".

Quando torni sul ponte la costa è già lontana. Nel tuo animo si mescolano orgoglio e paura per le difficoltà che ti aspettano, mentre le più alte torri di Holmgard ormai scompaiono alla vista.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino.

Se esce 0 o 1, vai al **224.**
Se esce 2 o 3, vai al **316.**
Se esce 4 o 5, vai all'**81.**
Se esce 6 o 7, vai al **22.**
Se esce 8 o 9, vai al **99.**

301.

Frugando i corpi trovi 3 Corone d'oro, 3 Pugnali e una Daga. Se vuoi tenere qualcosa, segnalo sul Registro di Guerra.

Vai al **20.**

302.

Scavalchi il cadavere e ti arrampichi sulla torre. In cima c'è una stanza dove trovi:

Una Mazza
Uno Spadone
Un'Asta da combattimento
Una Pozione Magica (per recuperare 3 punti di Resistenza)
Cibo per 3 Pasti
Uno Zaino
12 Corone d'oro

Prendi quello che vuoi e lascia la torre prima che qualcuno ti scopra.

La foresta qui è molto fitta, dovrai abbandonare il cavallo e proseguire a piedi.

Vai al **244.**

303.

Mucchi di immondizie ingombrano questo tratto della banchina, e mandano un fetore così nauseabondo che sei costretto a coprirti il naso con il mantello. Sulla sinistra un chiarore di torce esce da una porta aperta.



Se vuoi entrare, vai al **173.**
Se vuoi continuare verso sud, vai al **18.**

304.

Forse ti consolerà sapere che la tua morte è estremamente rapida. Le dita roventi dell'Helgast penetrano nella tua gola in pochi secondi. Purtroppo il Sigillo di Hammerdal sta viaggiando verso la capitale dei Signori delle Tenebre.

La tua missione è tragicamente fallita.

305.

In un silenzio carico di tensione raccogli le tue 5 Corone e ti dirigi alla porta, quando un ceffo da galera estrae la spada e ti si para davanti. Non sai cosa fare, ma improvvisamente si sente un colpo sordo e il furfante cade in ginocchio sul pavimento: dietro di lui è comparsa la figlia del taverniere con in mano un pesante randello. E prima di fuggire nel buio della strada, i vostri occhi si fissano per un attimo interminabile.

Corri nell'oscurità per una decina di minuti, finchè ti trovi davanti a una stazione di posta; con le grida dei marinai furibondi ancora nelle orecchie entri nell'edificio e passi tranquillamente la notte nascosto nel fienile.

Vai al **32.**

306.

Il soldato cerca di piantarti la lancia nel petto, ma saltando di lato te la cavi con una scalfittura al braccio. È deciso a combattere fino alla morte, ma tu non vuoi ucciderlo e cerchi solo di tramortirlo.

Per combattere segui le solite regole, raddoppiando però i punti di Resistenza persi dal soldato. Quando il suo punteggio arriva a 0 vuol dire che lo hai tramortito. I punti di Resistenza che perdi ti vanno conteggiati normalmente.

Soldato: Combattività 16 Resistenza 24.

Se riesci a tramortirlo, vai al **35.**

307.

La guardia è furibonda e pronta all'attacco. Devi prendere rapidamente una decisione.

Se vuoi corromperla, vai al **57.**
Se hai il Sigillo di Hammerdal e decidi di mostrarglielo, vai al **140.**
Se pensi che sia più sicuro rispondere con le armi, vai al **282.**

308.

Un marinaio di nome Sprogg si siede vicino a te e ti spiega come si gioca a Oblò. Ti mostra innanzitutto i due dadi di vetro rosso, ognuno con dieci facce numerate da 0 a 9. Ogni giocatore lancia i dadi e fa la somma dei numeri usciti: il giocatore con il punteggio più alto vince, ma se uno fa due zeri grida "oblò!" e si prende tutta la posta.

Ogni giocatore punta 3 Corone. Ci sono altri due giocatori, i quali mettono il denaro dentro un cappello rovesciato prima di lanciare i dadi.

Scegli due numeri dalla Tabella del Destino per ognuno dei giocatori, e segna a parte il loro punteggio. Ora scegli due numeri dalla Tabella del Destino per te. Se ottieni un punteggio più alto di quello degli altri due, vinci 6 Corone, altrimenti perdi le tue 3 Corone. Puoi lasciare il gioco quando vuoi, e comunque devi smettere se perdi tutte le Corone che hai.

Alla fine della serata torni nalla tua cabina. Vai al **197.**

309.

Le creature infernali fuggono davanti al bagliore dorato della tua spada. Questa nave fantasma ha

qualcosa di strano, di vagamente familiare, ma non sapresti dire cosa. Improvvisamente una voce d'oltretomba grida il tuo nome.

Alzi la Spada del Sole e ti giri da dove viene la voce: e la visione che ti si presenta ti fa gelare il sangue nelle vene.

Vai al **26.**

310.

Alla fine di Via dei Fabbri incroci una strada che va a sud. È buio, e non riesci a leggere i nomi delle vie, ma devi trovare riparo per la notte. Sulla destra una lucerna illumina a malapena un cartello:

STAZIONE DI POSTA DI RAGADORN

Entri di soppiatto e passi la notte nel fienile.

Vai al **32.**

311.

Finisci a faccia in giù tra i cespugli. Il rumore delle spade e le grida spaventose degli Helgast risuonano tutt'intorno tra gli alberi. Sei stordito e non riesci a muoverti, quando una mano ti afferra per un braccio e ti solleva. È Rygar. Ha il volto insanguinato, e l'armatura coperta di ammaccature.

"Dobbiamo fuggire. Il valore e le armi non servono contro questi demoni".

Intravvedi le sagome di sei Halgast sulla strada. Stanno finendo di massacrare i vostri compagni e non vi vedono mentre vi allontanate al riparo della fitta vegetazione.

Vai al **299.**

312.

Ti svegli in un'alba fredda e piovosa, ma i rami dell'albero e il tuo mantello Ramas ti hanno fatto passare una notte al caldo e all'asciutto. Lungo la strada si sta avvicinando una diligenza.

Se vuoi scendere dall'albero e fare dei segnali, vai al **117.**

Se vuoi aspettare quando passa sotto l'albero, e saltare sul tetto, vai all'**89.**

313.

Dopo un po' le grida dell'Helgast si fanno più fioche e ti concedi qualche secondo di sosta per riprendere fiato. Le dita del mostro ti hanno causato delle ustioni sul collo, e il dolore ti fa perdere 4 punti di Resistenza. Strappi il bordo del mantello e fai una fasciatura provvisoria, prima di continuare nella galleria.

Vai al **349.**

314. *(fig. 18)*

Il taverniere è un vecchio scarno con un occhio solo. Ti dà una chiave e indica il piano di sopra. "Stanza 2, la porta rossa", dice.

Aspetti che anche gli altri ritirino le chiavi e tutti insieme attraversate la taverna per salire al primo piano.

"Dobbiamo fare un piano per domani" dice Dorier, mentre gli altri approvano. "Troviamoci tutti qui, tra un'ora, per decidere cosa fare".

Mentre chiudi la porta della tua stanza ti tornano alla mente le parole del capitano Kelman alla



(fig. 18) Il taverniere guercio porta un vassoio con del cibo caldo.

partenza da Holmgard: "Evidentemente il nemico sta già tessendo le sue trame per far fallire la tua missione".

Dopo meno di un'ora senti bussare alla porta: è il taverniere che porta del cibo caldo. "Da parte di uno dei tuoi amici" dice, ed esce senza darti il tempo di chiedere chi. Il cibo ha un profumo delizioso. Non hai mangiato per tutta la giornata, e se non fai un Pasto perdi 3 punti di Resistenza.

Se vuoi mangiare il caldo cibo fumante, vai al **36.**
Se preferisci non mangiarlo, vai al **178.**
Se hai l'Arte della Caccia, vai al **290.**

315.

Tenendo d'occhio la porta frughi nei cassetti della scrivania, ma non trovi niente di strano: ci sono carte e strumenti di navigazione, mappe di isole. Stai per abbandonare le ricerche quando noti una levetta seminascosta sotto il bordo della scrivania; la spingi, ed ecco che nel centro della scrivania si apre un pannello, svelando una scatola di legno con la serratura di ottone.

Se vuoi scassinare la serratura, vai al **190.**
Se preferisci chiudere il pannello e tornare sul ponte prima che il capitano si insospettisca, vai al **175.**
Se hai l'Arte della Telecinesi, vai al **287.**

316.

Il mattino seguente sei svegliato dal grido della vedetta: "Nave in vista!"

Ti precipiti sul ponte: all'orizzonte si distinguono ancora le coste boscose di Sommerlund, ma sulla

media distanza puoi vedere un mercantile che sembra gravemente danneggiato. L'acqua copre la linea di galleggiamento e un solo albero resta ancora in piedi. La bandiera che sventola è quella di Durenor, ma è rovesciata: significa richiesta di aiuto.

Scegli un numero dalla Tabella del Destino.

Da 0 a 4, vai al **107.**
Da 5 a 9, vai al **94.**

317.

Al grido di morte dello Zall fa ben presto eco il tuo rantolo di agonia, quando due frecce ti si piantano nella schiena.

La tua vita e la tua missione finiscono qui.

318.

Sei in una grande sala vuota; di fronte ci sono due porte, ognuna con sopra una targhetta di ottone.

Se vuoi entrare dove c'è scritto "Lasciapassare bianchi", vai al **75.**
Se vuoi entrare dove c'è scritto "Lasciapassare rossi", vai al **62.**
Se preferisci uscire e avvicinare la guardia in fondo alla strada, vai al **246.**

319.

La strada finisce davanti a una grande torre di pietra.

Se vuoi entrare nella torre, vai al **271.**
Se vuoi tornare nella taverna, vai al **177.**

320.

Frughi nel suo zaino e resti sconvolto nel trovare una pergamena di pelle umana con un messaggio scritto in caratteri misteriosi. L'unica parola che riesci a capire è "Ramas". Trovi anche un pugnale di acciaio nero, e un blocco di ossidiana.

Intorno a questi oggetti aleggia la sinistra presenza dei Signori delle Tenebre. Lasci perdere lo zaino e torni al cavallo, ma non lo trovi più: gli Zall devono averlo rubato. Scoraggiato, pensi che dovrai continuare il viaggio a piedi.

Vai al **138.**

321.

La cena è modesta, fatta con gli avanzi del giorno prima, e il capitano deve ammettere che i tuoi sospetti sono fondati.

"Il fuoco ha distrutto tutte le nostre provviste, e temo che fino a Port Bax dovremo nutrirci solo del pesce che riusciamo a pescare".

La cena era veramente misera, e se non hai nello Zaino qualcosa da mettere sotto i denti perdi 2 punti di Resistenza.

Più tardi il capitano propone una partita a Samor, un gioco di strategia simile agli scacchi, puntando magari qualche soldo per rendere la cosa più vivace.

Se accetti di giocare, vai al **12.**
Se preferisci augurare la buona notte al capitano e tornare nella tua cabina, vai al **197.**

322.

Intorno ai cavalieri mascherati aleggia un'atmosfera

sinistra e il tuo intuito ti dice di non seguire Rygar e i suoi uomini nel loro attacco: "Fermatevi!" gridi disperatamente, ma è troppo tardi. Il cupo rumore della battaglia e lo scalpitio dei cavalli ormai copre i tuoi avvertimenti.

Vai al **277.**

323.

Dopo un po' svolti a est, in Via della Vedetta. In fondo vedi il fiume Dorn, che separa la parte occidentale da quella orientale di Ragadorn.

Mentre cammini sotto la pioggia tre malviventi sbucano da dietro un angolo e cominciano a seguirti.

Se vuoi affrontarli, vai al **131.**
Se vuoi continuare a camminare, vai al **298.**
Se preferisci correre verso il fiume, vai al **121.**

324.

Se gli racconti che ti sei perso e cerchi un riparo per la notte, vai al **135.**
Se ti fai passare per un contadino in cerca di lavoro, vai al **174.**
Se vuoi chiedergli la strada per Port Bax, vai al **288.**

325.

Secondo te la galleria di sinistra accorcia la strada per Hammerdal di almeno 3 km. Subito prima del bivio c'è una grande pozzanghera nel centro della strada, e noti delle impronte di stivali che si dipartono da lì verso entrambe le gallerie. Le impronte son ancora umide, quindi risalgono a non più di venti minuti.

Se vuoi andare a sinistra, vai al **64.**
Se vuoi andare a destra, vai al **164.**

326. *(fig. 19)*

Il capitano ordina di alzare tutte le vele per distanziare il nemico, ma la nave pirata è veloce, e tenta di tagliare la rotta alla *Freccia Blu.*

"Prepararsi a speronare", grida il capitano appena la fiancata della nave nemica appare sulla linea di prua. Con uno schianto tremendo le due navi entrano in collisione, e tu finisci a ruzzoloni sul ponte. I pirati vengono all'arrembaggio, mentre con terrore vedi avanzare contro di te la nera sagoma di un guerriero Drakkar. Devi combattere all'ultimo sangue.

Drakkar: Combattività 15 Resistenza 25

Se vinci, vai al **184.**

327.

Mentre ti allontani pensando a cosa fare ti si avvicina un ragazzo. "Ehi, signore, per poche Corone io posso farti entrare nel porto".

Così dicendo ti fa sbirciare dentro una cartella contenente dei documenti che sembrano autentici. "Con questi puoi ottenere subito un lasciapassare rosso; sono tuoi per 6 Corone".

Se vuoi comprare i documenti paghi 6 Corone; se non vuoi comprarli, il ragazzo si allontana. In entrambi i casi torni alla porta della torre.

Se vuoi entrare, vai al **318.**

continua



(fig. 19) Vedi avanzare contro di te la nera sagoma di un guerriero Drakkar.

Se preferisci tornare al municipio lungo il viale alberato, e chiedere come arrivare al consolato di Sommerlund, vai all'**84.**

328.

Due morti viventi cercano di fermarti, ma li abbatti con la Spada del Sole. Sei arrivato ai piedi della torre, e sopra di te puoi vedere un gobbo vestito di rosso, con in testa un alto cappello da mago con l'emblema del serpente. Nella mano destra regge un'asta nera.

Se possiedi la Stella di Cristallo, vai al **113.**
Se hai l'Arte dell'Orientamento, vai al **204.**
Se vuoi scalare la torre e attaccare il gobbo, vai al **73.**
Se vuoi fuggire dalla nave saltando in acqua, vai al **267.**

329.

"Congratulazioni, Lupo Solitario", dice il capitano passandosi una mano sulla fronte. "Sei un giocatore molto abile".

Prende dalla tasca un borsellino con 10 Corone e te lo porge. Lo ringrazi per la partita e gli offri la rivincita per la sera seguente. Il capitano accetta con un sorriso forzato e ti augura la buona notte.

Torni nella tua cabina, andando al **197.**

330.

Hai una crisi violenta, e perdi conoscenza. Ti svegli dopo un'ora debolissimo ma ancora vivo; perdi 5 punti di Resistenza. Man mano che recuperi le forze, lo spavento si trasforma in rabbia. Raccogli le

tue cose ed esci dalla stanza, deciso a scoprire chi ha tentato di assassinarti.

Vai al **200**.

331.

Frughi il corpo della guardia e trovi una Spada, un Pugnale e 3 Corone d'oro. Se prendi qualcosa segnalo sul Registro di Guerra.

Improvvisamente senti il rumore di scarponi chiodati scendere dalla scala di pietra: dev'essere un'altra guardia. Esci di corsa, inseguito dalle sue imprecazioni.

Vai al **65**.

332.

Stai combattendo con un Helgast.

Helgast: Combattività 21 Resistenza 30.

Il mostro ti attacca con il suo Psicolaser. Se non hai lo Psicoschermo perdi 2 punti di Resistenza per ogni scontro che sostieni contro di lui.

Se vinci, vai al **92**.
Puoi fuggire in qualsiasi momento rifugiandoti nella foresta, andando al **183**.

333.

Il marinaio che diceva di essere il nostromo Ronan deve essere fuggito durante il combattimento. Frughi i cadaveri dei tre malviventi ma non trovi niente di interessante, vedi solamente che hanno tutti un serpente tatuato sul polso sinistro. Erano sicari, dunque, pagati da qualcuno al corrente della tua missione.

Esci da una porta laterale e per poco non inciampi nel cadavere di un marinaio; sul collo della sua giubba insanguinata c'è una targhetta con un nome: Ronan. Il vero nostromo è stato dunque assassinato. Ti allontani verso il porto, dove la *Freccia Blu* è all'ancora circa trecento metri al largo.

Se vuoi prendere una delle barchette a remi ormeggiate alla banchina, vai al **300**.
Se vuoi dar la caccia all'impostore che si è spacciato per Ronan, vai al **67**.

334.

Dopo pochi chilometri il sentiero si perde tra i cespugli, e sei costretto a rallentare il galoppo a causa del terreno accidentato della brughiera.

Dopo diverse ore arrivi al limitare della foresta di Durenor, e tra gli alberi vedi un'alta torre di guardia e un leggero fil di fumo.

Se vuoi inoltrarti nella foresta per esaminare la torre, vai al **115**.
Se la torre non ti interessa e vuoi cercare un sentiero, vai al **291**.
Se hai l'Arte dell'Orientamento, vai al **98**.

335.

C'è un'insegna alla porta di una piccola bottega.

Se vuoi entrare per chiedere come arrivare a Durenor, vai al **161**.
Se vuoi passare avanti, vai al **61**.



336.

Ma a metà del suo percorso la fiammata cambia direzione, come attratta dalla Spada del Sole, e l'energia malefica si scarica sulla lama dorata come un ruscello in un fosso. (La Spada del Sole ha il potere di neutralizzare i sortilegi, e in questo caso ti ha salvato la vita).

Il mago lancia un'imprecazione; poi si strappa una delle gemme che adornano il suo lungo cappello e la getta ai tuoi piedi. Subito si sprigiona una nube di gas verdognolo che ti toglie il respiro con il suo odore acido. Sei costretto a saltare giù dal ponte per evitare i vapori velenosi, e quando ti volti intravvedi lo stregone che si allontana dalla nave ammiraglia, remando a tutta forza su una piccola barca.

Se vuoi saltare in acqua per inseguirlo a nuoto, vai al **109.**
Se vuoi tornare su una nave di Durenor, vai al **185.**

337.

Quando sei a cinquanta metri dalla riva ti lasci scivolare in acqua e prosegui a nuoto. Quando tocchi terra rimani un attimo disteso sulla sabbia umida, poi cerchi riparo tra le dune. Sei stanco e affamato; del tuo equipaggiamento hai salvato solo il denaro, lo Zaino e gli Oggetti Speciali di cui non ti sei liberato durante la tempesta; sei senza Armi. Fai le necessarie correzioni sul Registro di Guerra.

Fortunatamente poche centinaia di metri più avanti vedi degli alberelli carichi di frutti rossastri.

Se vuoi mangiarne, vai al **228.**
Se non vuoi mangiarne, perdi 3 punti di Resistenza e vai al **171.**
Se sei esperto nell'Arte della Caccia, vai al **139.**

338.

Afferri la Lancia e la alzi contro l'Helgast che si avventa; non può evitare l'impatto e finisce dritto sulla punta affilata. Il colpo ti fa cadere all'indietro sulla strada, e perdi 2 punti di Resistenza, mentre l'Helgast cadendo sulla lancia si spacca il cuore e muore all'istante.

Se vuoi recuperare la Lancia, vai al **269.**
Se preferisci lasciare la Lancia dove si trova e andartene il più presto possibile, vai al **349.**

339.

Dopo neanche mezz'ora la diligenza viene fermata da alcuni cavalieri armati. Sui loro scudi è disegnata la nave nera, emblema di Lachlan, signore di Ragadorn.

Vogliono del denaro per quella che chiamano "tassa di uscita": una Corona a testa. Tutti i passeggeri

mettono una moneta in un piattino che poi ti passano.

Se puoi pagare, il cocchiere può ripartire. Vai al **249.**
Se non hai denaro, vai al **50.**

340.

Hai camminato per più di mezz'ora nella galleria deserta, quando vedi che questa si biforca.

Se vuoi andare a sinistra, vai al **64.**
Se vuoi andare a destra, vai al **164.**

341.

Il mercantile è ridotto a un ammasso di legname sfasciato e di vele lacere. Chiedi al capitano di accostare per vedere se ci sono superstiti, ma quello si rifiuta di cambiar rotta. Mentre il relitto scompare all'orizzonte pensi con terrore che una sorte simile potrebbe capitare a te. Scendi in cabina e chiudi la porta a doppia mandata.

Vai al **240.**

342.

È un omone gigantesco, completamente calvo, e porta dei grandi orecchini d'oro. Ti guarda con sospetto, poi: "Una birra, 1 Corona; un letto per la notte, 2 Corone" dice. "Cosa ti serve?"

Se vuoi una birra, paga 1 Corona e vai al **72.**
Se vuoi dormire qui, paga 2 Corone e vai al **56.**
Se vuoi solo chiedergli qualcosa su Ragadorn, vai al **226.**



343.

Capisci che questo è un finto incidente, e che eri tu la vittima designata. Uno dei passeggeri tenta di eliminarti!

Vai al **168.**

344.

Il tuo intuito ti dice che gli sconosciuti sono degli Helgast, i diabolici ufficiali dei Signori delle Tenebre. Vengono da Helgedad, la loro capitale, con il compito di uccidere. Hanno la capacità di assumere sembianze umane, e sono immuni alle normali armi e allo Psicolaser.

Gridando un avvertimento a Rygar ti ripari di corsa nella foresta.

Vai al **183.**

345.

La battaglia infuria, mentre i Giak tentano di impadronirsi della nave. Saltando di pennone in

pennone i Kraan lacerano vele con il becco e gli artigli, mentre i Zaldan volano di nuovo verso Capo del Diavolo per trasportare altre reti piene di Giak.

Improvvisamente, sul ponte ingombro di corpi, appare una figura minacciosa che si dirige verso di te: è un Drakkar, uno dei guerrieri scelti dei Signori delle Tenebre. Ti assale roteando lo spadone, e devi combattere all'ultimo sangue.

Drakkar: Combattività 16 Resistenza 24

Se vinci, vai al **243.**

346.

Il cocchiere controlla il Biglietto e te lo restituisce. L'interno della locanda è caldo ma squallido. Se non hai da mangiare nello Zaino, devi ordinare un Pasto: ti costa 1 Corona.

L'Arte della Caccia non ti serve qui nelle Terre Desolate: è una brughiera selvaggia abitata solo dagli Zall, una specie di Giak codardi ma astuti.

Se puoi pagare 1 Corona per la stanza, vai al **280.**
Se non hai denaro, vai al **205.**

347.

In fondo alla strada c'è una grande stalla. Sulla tua destra alcuni degli inseguitori stanno rastrellando le case e i negozi. Uno di loro ti vede e dà l'allarme: "Eccolo! Ecco l'assassino!"

Non c'è tempo da perdere. Entri nella stalla, salti in groppa a un cavallo ed esci al galoppo nel chiarore lunare. Un colpo di scure ti ferisce a una spalla: perdi 1 punto di Resistenza ma riesci a fuggire nella notte.

Vai al **150.**

348.

A questo punto il sorriso del marinaio si trasforma in una smorfia.

"Probabilmente nessuno di noi due è quello che dice di essere, ma questo non ha importanza. Non vivrai abbastanza per scoprire la mia vera identità!" Una porta si apre dietro di te, e quando ti giri vedi tre ceffi da galera armati di scimitarra che si fanno avanti. Devi combatterli come un solo nemico.

Malviventi: Combattività 16 Resistenza 25

Puoi fuggire in qualsiasi momento dalla porta laterale, andando al **125.**
Se vinci, vai al **333.**

349.

Dopo circa cinque chilometri vedi un gruppo di carri in lontananza; sono stati disposti di traverso alla strada per formare una barricata. Sopra i carri sono appostati dei soldati con le uniformi rosse, mentre più indietro c'è molta gente al riparo. La galleria risuona di voci agitate, e quando ti avvicini tutti gli occhi si puntano su di te. Un drappello di dieci soldati guidati da un ufficiale avanza verso di te: portano i colori dell'esercito reale di Durenor.

Se vuoi attaccarli, vai all'**87.**
Se vuoi andare verso di loro con le mani alzate, vai al **284.**



(fig. 20) Con un frastuono impressionante dalla Spada del Sole si sprigiona un lampo di luce bianca.

350. *(fig. 20)*

Dal giorno della tua partenza le condizioni di Holmgard sono molto peggiorate. Gran parte delle case e dei negozi sono ridotti a cumuli di macerie. Le infernali macchine da guerra dei Signori delle Tenebre circondano le mura, e il cielo notturno è solcato ininterottamente dai proiettili incendiari; i cittadini cercano di domare le fiamme, ma sono stanchi e affamati, e prossimi alla resa. Quando la flotta entra nel porto viene scambiata per il nemico, e si sentono grida disperate echeggiare lungo la riva; ma appena i primi soldati scendono a terra e dispiegano al vento le bandiere di Durenor, le grida di terrore si cambiano in manifestazioni di entusiasmo.

"È tornato il giovane cavaliere Ramas!"

Le prime luci dell'alba ti trovano in vetta all'alta torre che sovrasta la porta principale della città. Nella pianura sotto di te, ammassati come scarafaggi, migliaia e migliaia di nemici con le uniformi nere sono schierati attorno a una grande tenda rossa, su cui sventola una bandiera con un teschio spezzato. È l'emblema di Zagarna, il Signore dei Signori delle Tenebre. La sua grande ambizione è distruggere Holmgard e impadronirsi del Regno di Sommerlund.

Ma il destino ha deciso diversamente. Alzi lentamente la Spada del Sole, e il primo raggio del sole nascente si posa sulla lama accendendo un lieve chiarore dorato. Un brivido corre dentro di te. I tuoi sensi reagiscono come per istinto: abbassi la Spada del Sole e la punti verso la rossa tenda di Zagarna. Con un frastuono impressionante dalla lama si sprigiona un lampo di luce bianca, e dopo un attimo la tenda esplode lasciando il posto a un fungo di vapori incandescenti. Un urlo che non ha nulla di umano annuncia la fine del Signore dei Signori delle Tenebre.

In preda al panico l'esercito nemico fugge lontano dalle mura, sconvolto per la fine del suo invincibile condottiero. La Spada del Sole ha vinto ancora. Gli eserciti di Sommerlund e Durenor escono dalla città e ricacciano definitivamente il nemico verso i monti Durncrag. Holmgard è salva e il massacro dei cavalieri Ramas è stato vendicato.

Ma per te, Lupo Solitario, questo non è che l'inizio di una vita senza riposo. Una nuova sfida attende te e la Spada del sole nel terzo libro di Lupo Solitario, una sfida che dovrai affrontare *Negli abissi di Kaltenland*.

TABELLA DEL DESTINO

7	5	0	1	5	1	5	7	3	6
3	6	4	3	9	3	9	2	8	1
4	5	1	4	2	6	1	0	7	3
0	1	7	2	5	0	2	8	9	2
6	2	4	8	1	5	9	6	4	8
9	0	1	7	9	0	3	1	3	9
7	4	9	7	8	5	8	2	5	1
0	5	4	6	7	7	0	4	8	6
9	6	0	2	4	4	6	8	3	2
2	8	5	6	3	8	3	7	0	9

RIEPILOGO DELLE REGOLE DI COMBATTIMENTO

1. Aggiungi alla tua Combattività gli eventuali punti dovuti alle tue Arti Ramas.
2. Sottrai dal totale il punteggio di Combattività del nemico. Cosí ottieni il Rapporto di Forza.
3. Scegli un numero dalla Tabella del Destino.
4. Guarda la tabella Risultati di Combattimento.
5. Cerca nella riga in alto il tuo Rapporto di Forza e guarda l'incrocio con il numero uscito dalla Tabella del Destino («N» indica i punti di Resistenza persi dal nemico, «LS» quelli persi da te).
6. Segna i nuovi punteggi e riprendi dal punto 3., finché uno dei due muore.

FUGA DAL COMBATTIMENTO

1. Puoi sottrarti al combattimento solo se questa possibilità è prevista nel testo.
2. Comunque devi combattere almeno uno scontro con il nemico.
3. Quando decidi di fuggire devi sottrarre dal tuo punteggio tutti i punti di Resistenza persi fino a quel momento.

RISULTATI DI COMBATTIMENTO

Rapporto di forza

Numero del Destino		–11 o meno	–10/–9	–8/–7	–6/–5	–4/–3	–2/–1	0/0	+1/+2	+3/+4	+5/+6	+7/+8	+9/+10	+11 o più
1	N	–0	–0	–0	–0	–1	[illegible]	–3	–4	–5	–6	–7	–8	–9
	LS	M	M	–8	–6	–6	[illegible]	–5	–5	–4	–4	–4	–3	–3
2	N	–0	–0	–0	–1	–2	[illegible]	–4	–5	–6	–7	–8	–9	–10
	LS	M	–8	–7	–6	–5	[illegible]	–4	–4	–3	–3	–3	–3	–2
3	N	–0	–0	–1	–2	–3	[illegible]	–5	–6	–7	–8	–9	–10	–11
	LS	–8	–7	–6	–5	–5	[illegible]	–4	–3	–3	–3	–2	–2	–2
4	N	–0	–1	–2	–3	–4	[illegible]	–6	–7	–8	–9	–10	–11	–12
	LS	–8	–7	–6	–5	–4	[illegible]	–3	–3	–2	–2	–2	–2	–2
5	N	–1	–2	–3	–4	–5	[illegible]	–7	–8	–9	–10	–11	–12	–14
	LS	–7	–6	–5	–4	–4	[illegible]	–2	–2	–2	–2	–2	–2	–1
6	N	–2	–3	–4	–5	–6	[illegible]	–8	–9	–10	–11	–12	–14	–16
	LS	–6	–6	–5	–4	–3	[illegible]	–2	–2	–2	–1	–1	–1	–1
7	N	–3	–4	–5	–6	–7	[illegible]	–9	–10	–11	–12	–14	–16	–18
	LS	–5	–5	–4	–3	–2	[illegible]	–1	–1	–1	–0	–0	–0	–0
8	N	–4	–5	–6	–7	–8	[illegible]	–10	–11	–12	–14	–16	–18	M
	LS	–4	–4	–3	–2	–1	[illegible]	–0	–0	–0	–0	–0	–0	–0
9	N	–5	–6	–7	–8	–9	[illegible]	–11	–12	–14	–16	–18	M	M
	LS	–3	–3	–2	–0	–0	[illegible]	–0	–0	–0	–0	–0	–0	–0
0	N	–6	–7	–8	–9	–10	[illegible]	–12	–14	–16	–18	M	M	M
	LS	–0	–0	–0	–0	–0	[illegible]	–0	–0	–0	–0	–0	–0	–0

N = NEMICO   LS = LUPO SOLITARIO   M = MORTO

TRAVERSATA INFERNALE

2



lupo solitario

Una matita, una gomma e una buona dose di coraggio e di immaginazione: non occorre altro per addentrarsi tra le pagine dell'avventura.

In questo libro il protagonista sei tu.
Mentre un esercito di mostri, al servizio dei Signori delle Tenebre, sta mettendo a ferro e fuoco il pacifico regno di Sommerlund, tu, Lupo Solitario, devi partire per una pericolosa missione, affrontando le mille insidie di un mare battuto da feroci pirati e scosso da violente tempeste suscitate dalle oscure forze del Male.
Dovrai scegliere il tuo percorso tra i vicoli delle città di mare, dove ogni taverna nasconde un agguato.
Dietro ogni pagina può celarsi una trappola mortale, ad ogni passo metti in gioco la tua vita e il successo della tua missione.

In questo libro il protagonista sei tu.
Buona fortuna, Lupo Solitario . . .

copertina illustrata da Peter Andrew Jones
ISBN 88-7068-095-9

librogame®
il protagonista sei tu